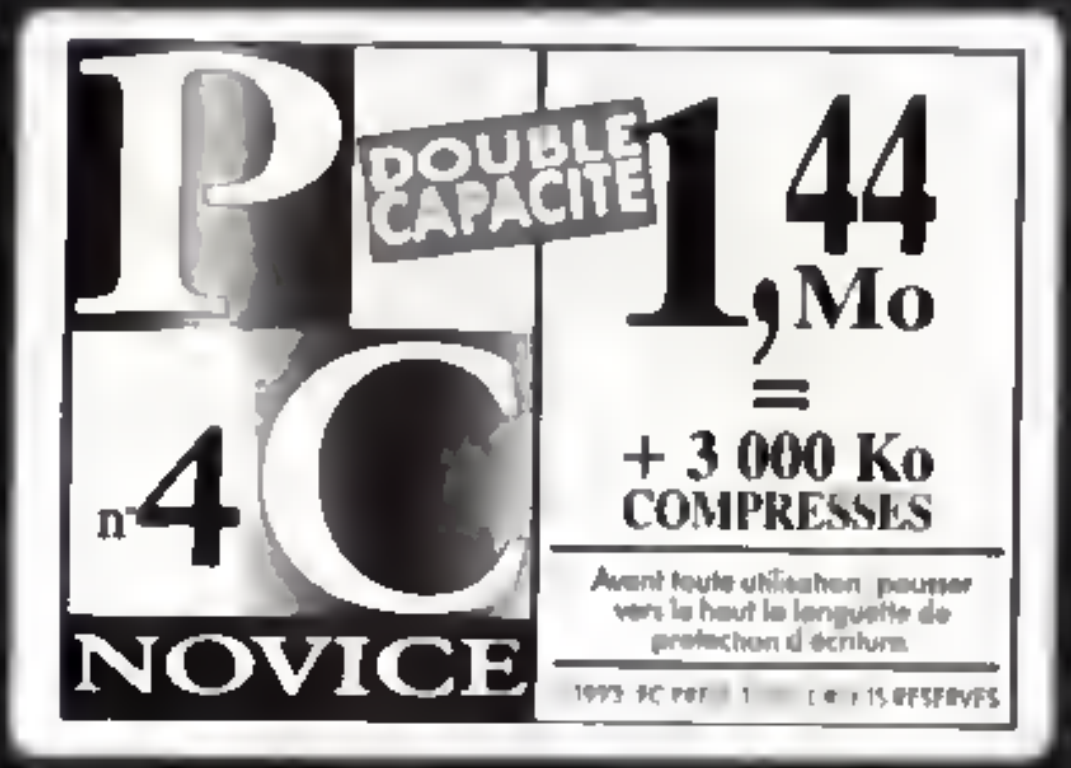

HD
PC
n°4
NOVICE
DOUBLE CAPACITE
1,44 Mo
=
+ 3 000 Ko
COMPRESSES
Avant toute utilisation pousser vers le haut la languette de protection d'écriture

LE MAGAZINE QUI PESE + DE 3 000 KILO-OCTETS

PC NOVICE

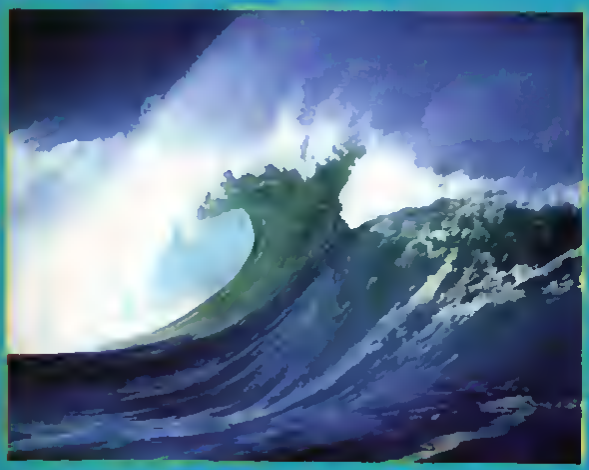
PC NOVICE

Juillet 1993

UTILITAIRES

STEREO SHELL

UNE ALTERNATIVE A DOS SHELL...



GRAPHISME

DAZZLE

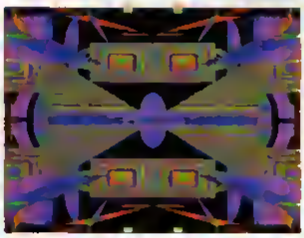
FABRIQUEZ VOS IMAGES PSYCHEDELIQUES

ATTENTION: si votre exemplaire ne comporte pas de disquette demandez-la à votre marchand de journaux.

- AGENT
- TAROT 200
- OILCAP

JEUX 3 VACANCES

SOMMAIRE



ACTUALITÉS — p. 3
Pas de vacances pour les nouveautés.

COURRIER — p. 8
SOS! Nos experts vous conseillent

INITIATION — p. 13
Programmation Mode d'emploi.
Les Jeux de Rôle sur micro

PRATIQUE — p. 22
Décompactage. Plus de 3 Mo de fichiers!

APPLICATIONS SONORES — p. 23
11 sons pour PC Speaker.

UTILITAIRES — p. 31
Stereo shell, le shell alternatif. Paramétrages de STS.

GRAPHISME — p. 33
Normes graphiques du passé Les ancêtres ont-ils disparu? Avalanche d'images 9 superbes images en 256 couleurs.

APPLICATIONS GRAPHIQUES — p. 38
Dazzle Une féerie d'images psychédéliques

JEUX — p. 40
Agent. Retrouvez les documents secrets
Tarot 200 Ne manquez plus de partenaires
Oricap. Devenez expert dans la construction de pipeline.

TRUCS ET ASTUCES — p. 63
Une invitation peu commune. Personnalisez votre PC.

LECTURE — p. 59
Comprendre le traitement de texte 8 livres pour démarrer.

PC Novice est édité par **FC PRESS SARL**
57 rue de Danton 92300 Levallois-Perret - Tél (1) 47 58 03 26
RC B 388 902 439 - Commission Paritaire n°74464
ISSN en cours
Principaux associés C Famy et N Nobyn
Gérant Dr de la publication C Famy
Dépot légal 3e trimestre 1993
Imprimé par Imprimerie Les Mouthieux

© FC PRESS "Toute reproduction ou représentation intégrale ou partielle par quelques procédé que ce soit des pages publiées dans la présente publication faite sans l'autorisation de l'éditeur est illicite et constitue une contrefaçon" (Loi du 11 Mars 1957 art 40 et 41 et Code Pénal art 425).

ECHANGE DE DISQUETTE

Vous êtes possesseur d'un lecteur 720 Ko Pas de panique Nous vous échangeons la disquette de PC Novice n°3 gratuitement contre deux disquettes 720 Ko Adressez votre demande accompagnée de la disquette à PC Novice (service 720 Ko) 57, rue Danton 92300 Levallois-Perret
Pour mieux vous répondre, n'oubliez pas de nous indiquer la configuration matérielle dont vous disposez

Quartiers d'été

Pas de repos pour la micro

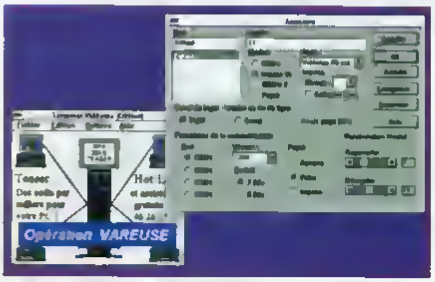
LE CD-R ARRIVE

La filiale de Philips, PDO, annonce la sortie du CD-R. Il s'agit d'un compact disc enregistrable (CD-Recordable). Ce nouveau support est disponible en deux versions. La première permet 63 minutes d'enregistrement et la seconde 74. Le CD-R peut être utilisé comme tout CD-ROM ou CD-AUDIO. Son prix est encore élevé et réservé aux applications professionnelles.

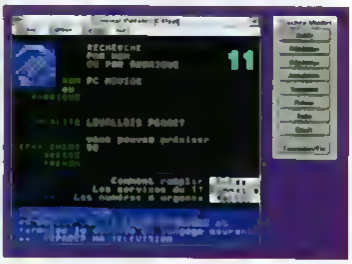
Le compact disc enregistrable arrive. C'est Philips qui l'annonce. Mais pas son prix!

OPERATION VAREUSE

La société France Teaser basée à Sèvres propose aux possesseurs d'ordinateurs utilisant l'interface graphique Windows un logiciel d'émulation de terminal Vidéotex. Une phrase très compliquée pour dire que WINBBT reproduit le fonctionnement d'un Minitel sur votre PC. Le logiciel est diffusé d'une manière originale. Il vous sera adressé en échange d'une disquette vierge et de 6 timbres au tarif en vigueur. En contrepartie, les auteurs espèrent recevoir un "feed-back" sur les fonctions supplémentaires à ajouter au logiciel, voire de signaler d'éventuelles erreurs de fonctionnement qui auraient pu être oubliées. A l'issue de cette opération, le programme sera revu et corrigé pour tenir compte des avis et conseils des utilisateurs puis commercialisé à moins de 500 francs vers Noël!



Une opération unique à mettre entre toutes les mains.



Voici l'écran Minitel tel que vous le verrez sur votre écran Windows.

FAUSSE ALERTE SUR LE 18

Depuis quelques mois il existe un appareil capable de détecter les fausses alertes sur le 18. Cet appareil, mis au point par les pompiers de Roubaix, avec l'aide de France Telecom et de son réseau Numeris permet d'identifier l'appelant. A chaque appel reçu par la caserne, le numéro du correspondant s'affiche sur l'écran de l'ordinateur. Il faut savoir qu'une fausse alerte se produit, en France, toutes les huit minutes et que ce procédé permet un gain de temps et d'énergie considérable. L'économie représente environ 250 millions de francs pour

l'ensemble du pays Mais le systeme ne s'arrête pas là Il permet de repérer un correspondant en difficulté, qui pourra être identifié et rapidement secouru, même s'il est en liste rouge ou appelle d'une cabine telephonique

VACANCES STUDIEUSES

Si vos vacances vous obligent à rester à Paris ou à y venir, pourquoi ne pas programmer de faire une activité technique Les Centres d'Animotion de la Ville de Paris s'ouvrent à la science. Robotique, ateliers scientifiques, musique avec synthétiseur, publication assistée par ordinateur, astronomie sont quelques unes des activités proposées
Pour plus de renseignement, consultez les mairies parisiennes Vous y trouverez toutes les adresses et horaires utiles

CALCOMP

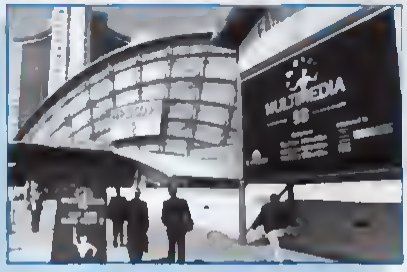
La société américaine Calcomp et Aldus (Pagemaker) propose un ensemble compose d'une tablette de dessin sensible à la pression et du logiciel Freehand 3 1 au prix d'un logiciel de dessin ordinaire (environ 6 900 F hors taxes)
La tablette fournie est la DrawningPad de Calcomp
Elle est equipée d'un stylet sans fil reagissant à la pression, ce qui rend plus naturelle l'utilisation de Freehand
Au format A5, d'un encombrement réduit et d'un poids "plume", la tablette est destinée aux applications de creations artistique
Côté technique, elle mesure 191x191 mm, comprend un stylet sans fil à deux boutons et 18 touches programmables
Elle se connecte sur le port série et est compatible avec toutes les applications gérant la souris grâce aux drivers fournis

L'OCR A 5 000 F

Softmart située à Saint-Ouen propose un offre concurrentielle vers Omnipage Professionnal La reconnaissance de caractères (l'OCR) est une technique de plus en plus utilisee dans le traitement de l'information L'archivage electronique en est l'un des principaux utilisateurs.
Il s'agit de lire par l'intermédiaire d'un scanner un texte Celui-ci est automatiquement transcrit vers un traitement de texte, par exemple, et quasi-exploitable
Distribué en exclusivite en France par Softmart ce puissant logiciel permet également la numérisation et la retouche d'images en 256 niveaux de gris
Il est capable de reconnaître les documents de mauvaise qualite tels que les journaux, documents tâchés, articles en couleur ou ayant un fond grise, grâce au réglage automatique du controste
Veritable référence, il atteint des taux de reconnaissance presque parfaits
Pour bénéficier de cette offre, il suffit d'envoyer à Softmart la première page du manuel d'utilisation de votre logiciel et de demander une mise à jour concurrentielle pour moins de 5 000 F HT

MULTIMEDIA 93

Le mois dernier, du 15 au 17 juin, s'est déroulé à Londres au centre des expositions Earl's Court 2 le salon Multimedia 1993
Ce salon très professionnel, les moins de 18 ans étaient interdits d'entrée, presentait les dernières applications du Multimedia Ici, pas de grand public, mais du business Les stands et les produits exposés soulignaient d'ailleurs cette orientation



Le salon Multimédia 93 s'est déroulé à Londres le mois dernier.

Les stands et les applications Multimedia sont encore tres professionnels.

Les allées calmes, sans trop de monde, permettaient de voir les applications fournies sur les differents stands et meme d'être interpellé par certaines Ainsi, parmi les plus interessantes, l'offre CD-ROM On pouvait decouvrir un nombre incalculable de developpements, éducatifs, musicaux, économiques, historiques. pour le moment réservés aux entreprises, institutions et organismes de formation Le coût du Multimedia étant encore important, ces applications ne descendront dans le grand public que dans un an environ quand la technologie permettra des prix plus bas

Actualités

LASER 600 DPI

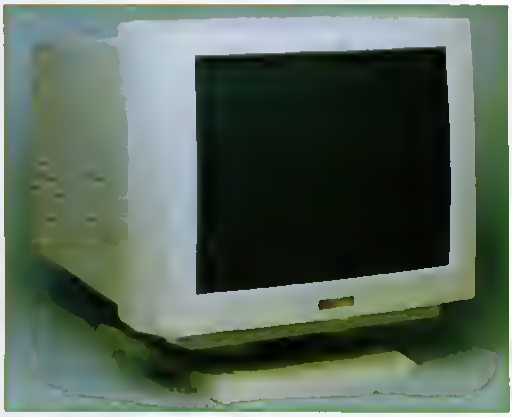
Les lasers 600 DPI commencent à apparaître. Le prix est proportionnel à la définition!

Alors que l'impression laser 300 DPI se démocratise dans le grand public avec des offres à moins de 5 000 francs, l'offre professionnelle tend vers le 600 DPI
Ainsi, American Computers and Engineers (ACE) présente une imprimante postscript niveau II pour moins de 20 000 francs. Cette imprimante, l'ACE PS9, est capable de sortir 9 pages minute. Elle émule le postscript 2 et le HP Laserjet série II. Entièrement compatible avec les ordinateurs du marché elle s'interface indifféremment sur le port série, parallèle, Apple-Talk et SCSI disque dur.

Les résultats de l'enquête lecteur seront publiés dans le numéro 6 de PC Novice. Les gagnants seront avertis par courrier vers fin juillet.

21 POUCES

Pas un mois sans l'annonce de nouveaux moniteurs. La surenchère commence à arriver. On voit apparaître des moniteurs 21 pouces alors que le 17 pouces s'installe à tâtons.



La course au grand écran est partie. Voici venir le 21 pouces.

Soyons raisonnables, le 21 pouces est réservé à des utilisateurs et des utilisations professionnelles. Deux atouts dissuasifs, leurs prix et leur poids (30 Kg). Les moniteurs 21 pouces coûtent bien au delà de 12 000 francs. Celui de ACE, le modèle 6621 est vendu environ 16 900 francs. Il a un écran plat, coins carrés, traité anti-reflet. Sa résolution maximale non-entrelacée affiche 1280 x 1024 points. Les réglages, largeur et hauteur de l'image, centrage horizontal et vertical, contraste et luminosité, se font par l'avant du moniteur.

TOUCHE MOI

Le Perex TouchMate est un boîtier qui place sous un moniteur de PC permet à ce dernier de devenir écran tactile. Proposé aux alentours de 650 Livres, le TouchMate se connecte en quelques minutes sur la prise série du PC. Ensuite, un logiciel permet de calibrer la sensibilité du toucher et de s'interfacer avec les logiciels tels que Windows. A partir de ce moment, votre ordinateur n'a plus besoin de clavier, il obéit au doigt. Ayez l'oeil!

Un ordinateur qui obéit au doigt, mais pas à l'oeil. Cela vous coûtera environ 7 000 francs.

Actualités

MINITEL VERT

Un numéro vert pour les recalés du Minitel L'association des agences de communication spécialisées dans le Minitel, l'A.C.C.E S C, propose au grand public un numéro vert pour les victimes du Minitel! Si vous n'êtes pas satisfait du fonctionnement d'un service, si votre commande par Minitel a été mal traitée, si vous n'avez pas reçu un lot que vous avez gagné sur un jeu Minitel, si vous avez constaté des informations erronées sur votre écran si vous avez des critiques et des suggestions à émettre N'hésitez pas, composez le 05 44 27.81 L'A C C E S C se mettra alors en contact direct avec l'éditeur du service, vous recommandera une marche à suivre, vous aidera à mieux utiliser cet outil merveilleux qu'est le Minitel.

MODEM DESIGN

Computer Peripherals, Europe propose les modems EuroViva agrées simultanément dans trois pays européens France, Angleterre et Allemagne Ces modems associent un design "Tower" original, une grande polyvalence (logiciels de transfert de fichiers, émulation Minitel, fax, inclus en standard), de bonnes performances (protocole V 42, NMP5 et V 42bis) et un prix très intéressant Jusqu'au 31 août, pour s'implanter sur le marché français, ils font l'objet d'une promotion

Pas plus grand qu'une disquette, le modem EuroViva va vous permettre d'échanger vos données par téléphone.

Le modem 2442eFax, qui permet d'envoyer des fax à 9600 bauds est vendu moins de 3 500 F TTC et le modèle 2442e, qui transfert uniquement en 2400 bauds est proposé moins de 3 000 F TTC.
Ils sont distribués par la société parisienne Apsylog

DEMO MINITEL

Il existe aujourd'hui un service Minitel de tous les acheteurs micro! Sur le serveur Minitel DEMOSOFT, les acheteurs micro peuvent depuis le 1er avril (ce n'était pas un poisson) se faire expédier par la poste, sans autre frais que le temps de connexion au serveur, la disquette de démonstration du logiciel de leur choix AmiPro de Lotus, Excel de Microsoft, Paradox de Borland ne sont que des exemples parmi plus d'une centaine de références disponibles Un appel prend moins de cinq minutes consulter la liste des logiciels proposés, laisser ses coordonnées (ou son code si l'on est déjà un habitué), suffisent pour déclencher automatiquement l'expédition par la poste du jeu de disquette de démonstration souhaité, dans sa version originale et "up to date", telle qu'elle est proposée par son éditeur DEMOSOFT est économique Il n'y a rien d'autre à payer que la communication Un appel, moyenne 4'30", coûte moins de 25 francs, soit l'équivalent d'un coup de fil Paris-Province d'une dizaine de minutes DEMOSOFT est beaucoup plus efficace que le téléchargement Minitel même compressés, les logiciels du marché "pèsent" plus du méga-octet, ce qui représente plusieurs heures de téléchargement Ce service, depuis son ouverture a déjà servi près de dix mille disquettes de démonstration

3617 DEMOSOFT
PAS DE BLABLA, DES DEMOS !

Actualités

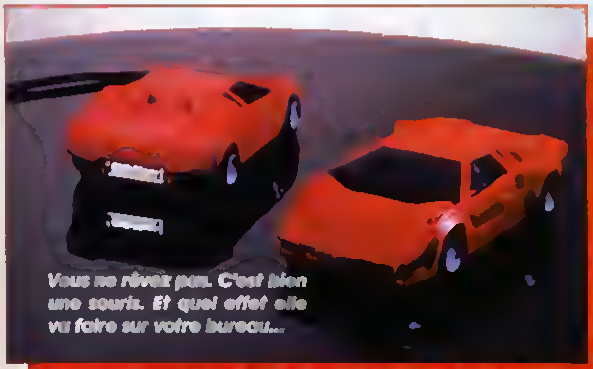
BIG BANG

La Haute Maurienne-Vanoise remonte aux origines de l'Univers du 14 au 21 Août 1993 lors du 9e Festival de l'Astronomie.

Si l'astronomie vous passionne ou que vous passez dans cette région, faites-y une petite halte.

La Rédaction

On vous le disait en titre, la micro ne prend pas de vacances. PC Novice non plus. Vous retrouverez le prochain numero, chez votre marchand de journaux habituel, des le 7 AOUT.



Vous ne rêvez pas. C'est bien une souris. Et quel effet elle va faire sur votre bureau...

SUR LES CHAPEAUX DE ROUE

La société AB Soft à Bièvres propose une souris assez étonnante. Il s'agit d'une Lamborghini Motor Mouse est une souris qui tient la route. Maintenant sur votre bureau, travaillez dans l'originalité. Le style assurément de sa carrosserie n'a d'egal que la précision de mécanique et la qualité de ses composants (cuisine, électrique, composante de surface...) Sous Windows, le logiciel pilote remplace l'habituelle flèche du curseur par une Lamborghini Countach qui tient la route que vous lui imposez. Elle grossit lorsque vous vous approchez du bas de l'écran ou rétrécit en s'éloignant, vous présente son flanc droit ou gauche, son capot ou son coffre en fonction de ses trajectoires. Vous pouvez aussi choisir la taille à l'écran et la couleur de la voiture "curseur" et y ajouter des effets spéciaux.

Un programme Setup permet de choisir de faire rugir le moteur au démarrage de Windows, de faire tirer en appuyant sur la touche centrale de la souris (le capot), de faire traverser des personnages de façon aléatoire sur l'écran pendant les périodes d'inactivité. Côté technique, la souris est 100% compatible Microsoft, configurable 2 ou 3 boutons (les ailes du capot) et la résolution ajustable dynamiquement de 90 à 1 440 DPI. Avec Motor Mouse, dénoncez vos amis ou plus simplement amusez-vous tous les jours!

Proposée au public pour environ 590 F, le package comprend un logiciel de configuration, un logiciel de test, un connecteur 9 broches, un adaptateur 9-25 broches, un adaptateur 9 broches vers PS/2, un manuel en français et une disquette. En plus, vous pourrez découvrir le logiciel Automate, proposé à un prix promotionnel, pour défier le surfeur dimensionnel de vos vacances.

La palette de contrôle de votre souris-voiture. Toutes les options se font par le menu Setup.

SOS Questions/Réponses
Les conseils de nos experts

Vous avez un problème avec votre machine? N'hésitez pas à nous écrire pour nous faire part de vos ennuis. Nous sommes déjà passés par là. Profitez de notre expérience durement acquise au prix de nombreuses nuits blanches!

Qu'est-ce qu'un fichier texte? Quelle type d'informations peut-il contenir?
Un fichier texte est un fichier qui ne contient que des caracteres Les fichiers de configuration du DOS (AUTOEXEC BAT et CONFIG SYS) sont des fichiers textes La plupart des logiciels proposes sur les disquettes PC Novice sont accompagnes de documentations stockees sous la forme de fichiers textes Ils portent souvent l'extension .TXT (DOC TXT, INFOS TXT, ALIRE TXT, JEUX TXT, etc)
Cela permet de les reconnaître dans une longue liste de fichiers
Il existe des editeurs de textes, c'est-à-dire des programmes specialises qui permettent de lire et de modifier le contenu d'un fichier texte La plupart des traitements de texte peuvent également convenir pour cette opération

L'informatique permet de tout représenter, même de surprenantes créatures extraterrestres dans un décor d'un autre monde (image VGA 640x480 en 256 couleurs).

Courrier

Quelle est la différence entre un fichier texte et un fichier provenant d'un traitement de texte (Word, Nathalie Plus, Textor, etc.)? Il s'agit bien de textes dans les deux cas?

Les traitements de texte sont des programmes qui permettent de taper des textes et de les enrichir. Il est ainsi possible d'utiliser des caractères gras, italiques, soulignés.

Certains logiciels permettent aussi de faire varier la taille des caractères et d'utiliser des polices de caractères différentes, c'est-à-dire avec des formes différentes. Lorsque les traitements de texte sauvent les textes, les enrichissements typographiques sont stockés sous la forme de codes numériques insérés entre les caractères du texte.

Les formats des différents traitements de texte ne sont pas compatibles entre eux, car chaque société a défini son propre format de texte.

Les fichiers textes ne contiennent que du texte "pur", sans le moindre enrichissement typographique.

C'est un format standard que la plupart des programmes connaissent.

Bon nombre de traitements de texte sont capables de lire et de sauver des fichiers textes.

Pour transférer des textes d'un traitement de texte à un autre, il est possible de convertir les textes en fichiers textes. La transformation d'un texte enrichi en un fichier texte lui fait perdre tout ses enrichissements typographiques (gras, italique, souligné, etc.). Heureusement, les traitements de texte récents sont capables de relire directement les documents en provenance des principaux logiciels du marché.

Après avoir fait une mauvaise manipulation, j'ai perdu plusieurs fichiers importants. J'ai plus ou moins reconstitué ce qui me manquait, mais mon clavier est devenu un clavier américain. Comment faire pour retrouver mon bon vieux clavier français?

Pas de panique, tous les claviers PC sont des claviers américains (si si!). Pour les transformer en clavier français, il faut charger dans la mémoire du PC un petit programme qui modifie le code des touches frappées par l'utilisateur. Ce programme porte le nom de KEYB. C'est un utilitaire universel capable d'émuler les claviers d'un grand nombre de pays. Pour utiliser un clavier français, il faut taper l'ordre suivant.

KEYB FR puis valider avec [Entrée]

Pour revenir en clavier américain, taper l'ordre suivant

KEYB US

De la même manière, pour passer en clavier norvégien (pourquoi pas!), taper ceci:

KEYB NO

Voici le tableau indiquant les codes de tous les types de claviers acceptés par votre PC.

Allemagne	gr
Amérique latine	la
Belgique	be
Brésil	br
Canada francophone	cf
Danemark	dk
Espagne	sp
Etats-Unis	us
Finlande	su
France	fr
Hongrie	hu
Italie	it
Norvège	no
Pays-Bas	nl
Pologne	pl
Portugal	po
Royaume Uni	uk
Suède	sv
Suisse Alémanique	sg
Suisse Romande	sf
Slovaquie	si
Tchèque	cz
Yougoslavie	yu

Normalement, le programme KEYB est appelé par le fichier AUTOEXEC.BAT. Ce fichier est un fichier spécial d'initialisation. Lorsque le PC s'allume, il exécute automatiquement tous les ordres écrits dans AUTOEXEC.BAT, comme s'ils étaient tapés sur le clavier. Pour avoir votre clavier français au démarrage, il faut modifier le fichier AUTOEXEC.BAT. Si vous avez le DOS 5.0 ou 6.0, utilisez l'éditeur de texte EDIT pour faire la modification. Sinon, utilisez un traitement de texte ou un petit éditeur de texte quelconque.

Le fichier AUTOEXEC.BAT original de votre machine contenait un appel à KEYB. Un petit conseil: faites une copie de sécurité des fichiers AUTOEXEC.BAT et CONFIG.SYS sur une disquette. Cela vous évitera de devoir les reconstituer par tâtonnements en cas de problèmes.

Il est possible de faire une blague à quelqu'un en lui changeant son type de clavier, mais n'allez pas trop loin. Un des collaborateurs du magazine nous a raconté comment, de mauvais plaisantins, avaient configuré en allemand le clavier d'une secrétaire intérimaire plutôt timide. Discrètement surveillée par les blagueurs, la malheureuse a passé plus d'une heure à essayer de comprendre ce qui se passait avant d'oser demander de l'aide.

Dans un article paru dans PC NOVICE n°1, vous conseillez d'utiliser le pro-

ECRIVEZ-NOUS

Si vous avez des questions à nous poser, écrivez-nous à l'adresse du journal. Les lettres doivent porter la mention "Courrier des lecteurs". Nous apporterons toutes les réponses nécessaires.

Courrier

gramme EDIT du DOS 5.0 pour modifier le fichier AUTOEXEC.BAT. Possesseur du DOS 3.1, je ne possède pas ce programme. Comment faire pour éditer mon fichier?

Si vous n'avez aucun programme capable de modifier un fichier texte, utilisez le programme EDLIN fourni avec les DOS 3.1 et 4.01. C'est un éditeur primitif datant des premiers âges de l'informatique. Son utilisation est des plus complexes, même pour faire une manipulation ultra-simple. Pour l'utiliser, consultez votre documentation du DOS. Nous mettrons prochainement sur la disquette du mois un petit éditeur de texte du domaine public. Ceci dit, une mise à jour DOS 5.0 ou 6.0 ne coûte pas tellement cher. Vous devriez y penser.

GRAPHISME

Je viens de découvrir l'informatique et tout particulièrement le dessin sur ordinateur. C'est amusant, mais il y a quelque chose qui m'étonne. Je me perds avec les fichiers GIF, TIF, PCX, BMP, IMG, TGA, etc. Pourquoi y a-t-il tant de formats graphiques différents? Ne serait-il pas plus simple d'avoir un seul format?

Il existe divers formats graphiques car le graphisme a beaucoup évolué depuis l'apparition du premier PC. De plus, les sociétés d'édition ont sorti de nombreux logiciels graphiques avec leur formats graphiques spécifiques. Ceci, dans l'intention plus ou moins avouée de créer le standard graphique reconnu par tous. Les formats les plus répandus sont les PIC, PCX, LBM, IMG, BMP, GIF, TGA, et TIF. Chacun a son histoire, ses avantages et ses inconvénients. Les plus anciens sont les formats PIC, IMG et PCX. Le format GIF est un format récent de plus en plus utilisé. Il offre l'avantage d'être un format compressé, c'est-à-dire que la taille d'une image est inversement proportionnelle à sa complexité. Une image simple ne prend que quelques Ko alors qu'une image complexe en prend plusieurs centaines. La taille d'une image sauvée dans un format graphique non compressé est toujours la même, quelle que soit la complexité de l'image. On perd donc une place importante par rapport à un format compressé. Si vous avez le choix entre plusieurs formats graphique, choisissez le GIF.

Le format BMP est un format graphique non compacté. C'est le format graphique de base de Windows. C'est pourquoi, nous l'utilisons sur les disquettes de PC Novice. Si vous vous étonnez que nous utilisions un format graphique non compressé sur la disquette du mois, ne vous inquiétez pas. Rappelez-vous que nous compactons tous les fichiers de la disquette pour gagner de la place. Il n'y a donc pas de perte de place. Le format TGA est un format récent qui remédie à un défaut du GIF. En effet, celui-ci ne peut être utilisé avec des images ayant plus de 256 couleurs. Ce n'est pas vraiment un problème pour l'utilisateur moyen, c'est-à-dire vous et moi. Mais les amateurs d'images de précision (graphistes, publicitaires, maquettistes, etc.) utilisent beaucoup le format TGA qui peut contenir des images 16 millions de couleurs.

Art et technique font parfois bon ménage comme le montre cette image digitalisée d'un magnifique tableau. (Image VGA 640x480 en 256 couleurs).

IMPRIMANTE

Je dispose d'une imprimante "FUJITSU DL3400" et d'un chargeur feuille à feuille. Dans Windows 3.1 le driver d'imprimante correspondant existe bien, mais uniquement pour une alimentation par tracteur. Aussi, malgré un aperçu avant impression impeccable, à l'impression, le bas des pages n'est pas complet. Où pourrais-je me procurer un driver gérant l'alimentation feuille à feuille?

Normalement, chaque imprimante est fournie avec une disquette contenant un driver d'impression Windows

Courrier

qui lui est spécifique. Donc, si le driver que vous possédez n'est pas conforme à votre configuration (imprimante + alimentation feuille à feuille), contactez l'importateur pour lui faire part de votre problème.

DISQUETTES PC NOVICE

J'ai acheté la disquette PC NOVICE n°3. Les icônes ne se décompactent pas. Je ne parviens pas à les avoir sous Windows. Que faire?

Pour décompacter les icônes, il faut taper la commande suivante

ICONES C puis valider avec [Entrée]

Lorsque les fichiers d'icônes se décompactent sur le disque dur, ils s'installent dans le répertoire \NOVICE3\ICONES. Pour les utiliser avec Windows, il faut les copier dans le répertoire \WINDOWS. Pour cela, il faut se placer sous DOS et taper

CD NOVICE3\ICONES puis valider

COPY * DLL C:\WINDOWS

Voici une cuisine entièrement simulée par ordinateur. Dans peu de temps, les jeux seront tellement sophistiqués qu'il sera possible de se déplacer en temps réel dans cette pièce. (Image VGA 640x480 en 256 couleurs).

Je vient d'acquérir le numéro 2 de votre revue. En dehors du fait que la disquette ne "tourne pas", je trouve que vous avez eu une excellente idée dans votre formule. Vos rubriques ne vont pas éclairer uniquement les novices, loin s'en faut. J'en reviens à la disquette. Je vous adresse les résultats obtenus au lancement des jeux. Peut-être n'ai-je pas tout compris, mais j'en serais surpris.

Vous avez eu la bonne idée de nous joindre une copie d'écran des messages affiches par votre PC lors de l'utilisation de la disquette. C'est une excellente chose de nous donner le maximum d'informations sur un problème, avant de nous poser une question. Les fichiers de la disquette sont compactés afin de mettre un maximum de programmes sur un seul disque. Pour décompacter un fichier, il faut taper son nom, suivi de la référence du disque ou doit être placé le programme.

Par exemple, pour décompacter le fichier ANCIEN.EXE sur le disque dur C, il faut taper la commande suivante

ANCIEN C

D'après les informations que vous nous avez envoyées, vous vous contentez de taper le nom du fichier. Celui-ci se décompacte alors sur la disquette.

Cela fonctionne parfaitement si la disquette possède une place libre suffisante pour contenir tous les fichiers décompactés. Comme ce n'est pas le cas sur la disquette PC NOVICE qui est chargée à bloc, il se produit une erreur "WRITE ERROR".

Donc, pour décompacter un fichier, n'oubliez pas de respecter la syntaxe complète

Courrier

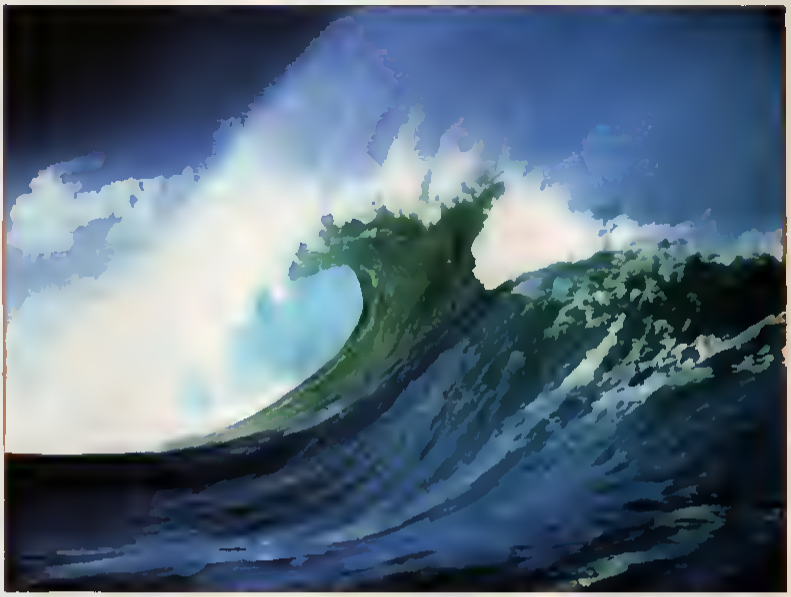
et indiquez impérativement le disque ou doit se faire le decompactage

J'ai eu un problème avec une de vos disquettes. Lors du décompactage, mon ordinateur affiche le message "CRC ERROR". Qu'est-ce que cela signifie? Est-ce que la disquette est inutilisable?

Les programmes de la disquette sont des fichiers compressés auto-décompactables Il suffit de les exécuter pour que leurs contenus se décompactent et s'installent sur le disque dur Pour cela, les fichiers auto-décompactables sont constitués d'un petit programme de decompactage suivi des donnees compressées Si une partie des données est endommagée, le décompactage ne peut se faire et le PC affiche le message d'erreur "CRC ERROR" Cela signifie qu'une partie de la disquette est abîmée, à cause d'une mauvaise fabrication ou d'un incident survenu lors du transport C'est un événement rare, mais qui peut survenir lors de la fabrication de 45 000 disquettes par mois Si c'est le cas, souriez et renvoyez-nous la disquette avec un petit courrier expliquant vos malheurs. Attention! ne confondez pas le message "CRC ERROR" avec le message "WRITE ERROR" qui signifie que la disquette ou le disque dur ne contiennent pas assez de place pour contenir tous les fichiers décompactés

Tout d'abord, félicitations pour votre revue, simple, claire et adaptée au novice que je suis. J'ai pianoté sur un PC au mois de décembre dernier pour la première fois. L'occasion faisant le larron, j'ai acquis un 286 AT et depuis je me debats dans les circonvolutions de mon cerveau électronique. Je travaille sous DOS 3.1 et Geoworks. Je constate que la plupart des conseils que vous donnez s'adressent à des utilisateurs de DOS 5.0 et Windows, que ma machine, d'après la presse specialisée, ne peut gérer avec son unique Mo de RAM. Ainsi, avec le n°1 de PC NOVICE impossible d'utiliser les jeux sous Windows et avec le second, impossible d'écouter les sons digitalisés. A votre avis, quelles dépenses dois-je engager dans l'immédiat?

Vous avez achete un AT 286 C'est une machine avec des performances dépassées, qui n'est pratiquement plus vendue, qui, néanmoins, peut se trouver, moniteur et disque dur inclus pour moins de 3 000 F Aujourd'hui, pour débuter, il est préférable d'acheter un 386 C'est une machine qui exécute les programmes deux à trois fois plus vite qu'un 286 et qui dispose de possibilités inconnues des 286 Dans un ou deux ans, la plupart des programmes commercialisés ne



Une vague déferlante, formidable incitation aux vacances et aux plaisirs nautiques. De quoi vous donner envie de tout laisser tomber pour vivre au bord de la mer. (Image 640x480 en 256 couleurs).

Courrier

fonctionneront plus sur les 288. C'est une machine hybride intermédiaire entre les premiers PC et les machines actuelles.
La plupart de nos conseils s'adressent à des utilisateurs de DOS 5.0 et de Windows car ce sont les configurations les plus courantes. Tous les PC vendus actuellement le sont avec DOS 5.0 et beaucoup sont fournis en standard avec Windows. De plus, si vous avez une version antérieure de DOS (DOS 3.1 ou DOS 4.01) il est toujours possible d'acheter une disquette de mise à jour pour un prix assez faible, d'autant plus que le DOS 6.0 est sorti depuis peu.
Geoworks est un système graphique apparu voici deux ans dont le but de concurrencer Windows. Il a notamment l'avantage de fonctionner parfaitement avec des machines peu puissantes équipées de peu de mémoire. Les éditeurs qui ont fait de gros investissements sur les programmes Windows ne se sont pas intéressés à Geoworks qui n'a eu qu'un petit succès. Le prix des 386, en s'effondrant, a rendu Windows accessible à tous, et diminué considérablement l'intérêt de Geoworks. Il n'existe que quelques programmes fonctionnant avec lui. Ils sont d'ailleurs fournis en standard avec le produit. Il s'agit d'un superbe traitement de texte, un agenda et un logiciel de dessin.
Contrairement à ce que dit la presse spécialisée, il est possible de faire tourner Windows sur un 286 avec 1 Mo de RAM. Cependant, il fonctionne dans un mode simplifié extrêmement lent qui se nomme "mode réel".
La plupart des programmes Windows récents ne s'exécutent pas dans ce mode de fonctionnement.
La plupart des PC 286 peuvent être étendus à 2 ou 4 Mo, ce qui les rend parfaitement utilisables sous Windows. Pour cela, nous vous conseillons de vous rendre chez un revendeur informatique avec la documentation technique de votre machine et de lui demander si l'opération est possible et à quel prix. N'hésitez pas à mettre plusieurs boutiques en concurrence pour obtenir les prix les plus faibles. Si vous avez acheté la machine d'occasion et que la documentation manque, apporter le boîtier de l'ordinateur (sans le moniteur vidéo). Attention! seul un vrai revendeur informatique est équipé pour faire une telle opération. N'emportez donc pas votre machine dans une grande surface, même si vous l'avez achetée là-bas. Les grandes surfaces se contentent de vendre des cartons et n'assurent aucune opération technique, à part le service après-vente. Celui-ci est d'ailleurs effectué par des sociétés extérieures. Si vous avez un club informatique près de chez vous, il y aura sûrement un "bidouilleur" qui acceptera d'étendre la mémoire de votre machine pour un prix inférieur à celui d'une boutique.

DIVERS

Je ne comprend pas pourquoi le chiffre 0 est barré sur l'écran, le faisant ainsi ressembler au chiffre 8. C'est complètement ridicule. Y a-t-il une explication à ce triste état de chose ou est-ce un délire de technocrates se moquant éperdument des problèmes des pauvres utilisateurs d'ordinateurs? Pourquoi est-ce que seule les fabricants d'imprimantes ont eu l'intelligence d'utiliser des 0 non barrés?
Le chiffre "0" est barré pour ne pas être confondu avec la lettre "O". Comme vous le faites remarquer, il ressemble alors au chiffre "8", mais les risques de confusion entre ces deux chiffres sont plus faibles. Si le "0" n'était pas barré, il serait difficile de faire la différence entre "0" (chiffre 0) et "O" (caractère O). Ce qui est valable sur un écran l'est moins sur une feuille de papier. C'est pourquoi la plupart des imprimantes offrent le choix entre une impression avec des "0" barrés et une impression avec des "0" non barrés. Pour la petite histoire, la plupart des programmeurs prennent tellement l'habitude des "0" barrés qu'ils les écrivent naturellement, ce qui leurs cause parfois des problèmes s'ils fréquentent encore l'école. De nombreux professeurs de mathématiques et de physique détestent les "0" barrés qui ressemblent beaucoup trop à des chiffres effacés. Si vous êtes encore sur les bancs de l'école, utilisez de préférence des "0" non barrés!

Possesseur d'un PC depuis quelques mois, j'ai l'impression que cette machine est très complexe à utiliser. Elle a pourtant été conçue par IBM qui est une référence en la matière. J'ai l'impression qu'il existe des ordinateurs plus simples d'emploi. N'aurais-je pas un esprit anti-informatique? Qu'est-ce qui ne va pas?
Le coeur d'un ordinateur est son système d'exploitation. Dans le cas du PC, il s'agit de MS-DOS, un logiciel conçu par la société américaine Microsoft. C'est un programme qui gère les périphériques de la machine (lecteur de disque, clavier, écran, impri-

Courrier

Une usine des temps futurs entièrement simulée par ordinateur. On s'attend presque à voir un Terminator surgir du fond du décor. (Image VGA 640x480 en 256 couleurs).

mante, etc.) Pour l'utilisateur, le DOS n'est que la ligne de commande qui permet de donner des ordres, mais en fait c'est beaucoup plus. Par exemple, c'est le DOS qui s'occupe de gérer la mémoire. Voici une dizaine d'années, à l'époque de la conception du PC, MS-DOS était un produit révolutionnaire.

Les progrés techniques aidant, le PC est devenu de plus en plus performant avec des disques de plus en plus puissants, des cartes graphiques sophistiquées et des capacités mémoires très importantes. Mais le DOS n'a pas suivi. Bien que les capacités mémoires actuelles se chiffrent en Mo, le DOS est incapable de gérer plus de 640 Ko. Pour travailler avec beaucoup de mémoire, il faut ruser et utiliser des systèmes de gestion de mémoire conçus pour pallier les défauts du DOS. On a de la mémoire haute, de la mémoire paginée (EMS) et de la mémoire étendue (XMS).

C'est très compliqué à mettre en oeuvre et presque tout le monde s'y perd. Nous avons des machines équipées de microprocesseurs très puissants comme les 386 et 486, mais le DOS ne prend absolument pas en compte leurs possibilités.

Les différentes versions du DOS (3.1, 4.01, 5.0), y compris la toute récente 6.0, ne sont que des améliorations du même produit de base. (Un lifting, mais pas de changement fondamental prenant en compte l'évolution des machines).

Les spécialistes ont été profondément déçus lors de la sortie des DOS 5.0 et 6.0 qui ne contiennent que des améliorations mineures. Attention! bien que mineures, ces améliorations valent la peine d'acheter les mises à jour.

D'après Microsoft, la version 7.0 du DOS sera enfin la bonne. Pour les utilisateurs que nous sommes, le plus important sera une gestion de mémoire performante capable de gérer une grande quantité de mémoire et une vitesse d'exécution plus grande. Le seul défaut est que ce futur DOS ne fonctionnera que sur des machines équipées au minimum de 386. N'achetez donc pas de 286. Vous êtes prévenus!

Patrick Leclercq

PRENEZ LA PLUME

Si vous rencontrez des problèmes d'utilisation de votre PC, questionnez-nous. Nous apporterons toujours une réponse, dans ces colonnes ou par courrier. Ecrivez à l'adresse du journal en précisant "Courrier des lecteurs". Fournissez-nous le plus de renseignements et notamment, la configuration exacte de votre machine.

Programmation
Mode d'emploi

Qui n'a jamais espéré une application répondant précisément à ses besoins? La programmation peut apporter des solutions à ces attentes. Si elle était auparavant destinée aux initiés, elle est aujourd'hui plus accessible grâce à des logiciels performants destinés aux débutants.

La programmation est la base même du fonctionnement d'un ordinateur. Au quotidien, l'informatique nous aide à résoudre toutes sortes de problèmes. Chacun de ces problèmes peut être divisé en une série de tâches ou d'opérations. Les ordres d'opérations donnés au "processeur" (cerveau de l'ordinateur) constituent ce que l'on appelle un programme. En d'autres termes un programme est une suite d'ordre que le PC comprend et exécute.
Avant la rédaction d'un programme, il faut connaître le problème et les méthodes pour le résoudre. Après quoi, on transcrit dans un langage compréhensible par la machine les ordres qui permettent sa résolution. Le seul "langage machine" est le binaire. Il est constitué uniquement de zéro et de un.
Une suite de zéros et de un, correspond à une phrase. Ainsi 1993 s'écrit en binaire 11111001001. Loin d'être simple, ce système est pourtant le seul compatible avec la machine.

Le fonctionnement d'un compilateur

C'est à cette étape qu'interviennent les interpréteurs de commandes ou plus couram-

```
10 CLS
20 LOCATE 20,20
30 PRINT "DEMONSTRATION PC NOVICE"
40 PRINT "=========================="
50 FOR I=1 TO 10
60 PRINT
70 PRINT I^2
80 NEXT
80 END
```

Exemple de programme en Basic. Il est proche de l'anglais, ces instructions sont simples. C'est le langage le mieux adapté aux débutants.

ment appelés les langages de programmation. Ils vont servir d'intermédiaires entre l'utilisateur et la machine.
Ces langages ont leur propre syntaxe qu'il faut apprendre. Cependant, ils sont plus facilement accessibles que le binaire.
A l'aide de cette grammaire, le programmateur écrit un "code source".
C'est-à-dire qu'il rédige dans le langage du logiciel, un programme.
L'interpréteur de commande va alors "compiler" le "code source" en un langage assimilable par la machine.
Ce langage prend la forme d'un fichier exécutable (.EXE), autonome vis-à-vis de l'interpréteur de commande.

```
program demonstration;
uses crt;
var
  i , integer,
  x,y  real;
begin
    clrscr;
    y =0;
    write ('ENTRER 5 NOMBRES'),
    writeln,
    for i:=1 to 5 do
       begin
           readln(x),
           y =y+x,
       end,
    write('La moyenne de vos 5 nombres est :',y/5);
    readln,
end
```

Voici comment se présente un programme en Pascal.

PROGPASC.GIF
Turbo pascal.
Un compilateur de Pascal. Il est composé d'un compilateur et d'un éditeur permettant la saisie du "code source". Grâce à ses menus déroulants, la gestion de la souris, l'aide en ligne et le multifenêtrage, le Turbo pascal est un outil convivial.

Les différents compilateurs

Il existe sur le marché de nombreux langages de programmation.
Cependant, leur performance et le niveau de connaissance requis varient d'un logiciel à l'autre.
De manière générale, on estime qu'il existe trois grands types de compilateurs.
Tout d'abord, en entrée de gamme, on trouve les compilateurs de Basic.
Le Basic inventé par Bill Gates (fondateur de Microsoft) dans les années soixante-dix, est encore à l'heure actuelle le langage qui permet d'assimiler les rudiments de la programmation.
Un interpréteur de langage basic est livré en standard avec le DOS.
Il figure dans le répertoire \DOS de votre disque dur ou sur la disquette "Operating System" livrée avec le DOS.
Il s'agit du GW BASIC pour les versions 4 et inférieurs du DOS et du Q BASIC pour les version 5 et maintenant 6.
Les manuels fournis par Microsoft avec le DOS sont une bonne base pour débuter dans la programmation.

Le turbo Pascal

A mesure que les connaissances dans la programmation évoluent, on se rend compte que le basic est un langage limité.
L'utilisateur aura tendance à se diriger vers des compilateurs plus évolués tels le Pascal.
Le Pascal est un langage structuré. Chaque programme possède la même forme.
Ainsi, on retrouve les mêmes parties quelles ques soient les applications programmées.
Une partie est par exemple, réservée aux déclarations des différentes variables du programme "partie déclarative".
Le plus célèbre des compilateurs Pascal est celui de Borland: le Turbo Pascal.
Actuellement, la version 7 pour DOS est disponible, de

même qu'une version Windows
Cette dernière inclut toutes les facilités de l'environnement graphique barre d'icônes, utilisation des polices de texte de Windows, lien avec les autres applications Windows
Le dernier compilateur est le "C"
Ce langage est actuellement ce que l'on fait de mieux en matière de programmation sur PC
Cependant il est d'un abord moins aisé et plutôt destiné à la réalisation de grosses applications
La majeur partie des applications qui arrivent sur le marché sont écrite en langage "C"
Les société Borland et Microsoft éditent ce type de compilateur
Il s'agit du Turbo C pour Borland et du Quick C pour Microsoft
Ces logiciels existent à la fois sous DOS et Windows
Il existe des versions professionnelles de ces langages (Turbo C++ de Borland, Zortech C ++), qu'il vaut mieux réserver aux têtes pensantes des sociétés d'éditions de logiciels

Une nouvelle approche de la programmation

Depuis peu, on a vu se développer un nouveau concept de programmation destiné aux utilisateurs débutants il s'agit de la programmation visuelle
Sans rédiger une ligne de "code source", il est désormais possible de créer des applications de haut niveau C'est le cas de Visual Basic pour Windows de Microsoft Cette interpréteur de commande intègre un module de création visuelle d'interface utilisateur En clair, l'utilisateur crée avec sa souris, les menus, les boîtes de dialogue, le système d'aide de sa future application Mais le concept a été approfondi par Borland en créant un outil de développement d'application sans "code source" Avec Objet Vision, il suffit de créer graphiquement l'application et de relier les différents éléments qui la composent
La programmation est donc désormais accessible à tous afin de créer des applications se rapprochant au mieux de nos besoins

Franck Souillard

On vous le disait en titre, la micro ne prend pas de vacances. PC Novice non plus. Vous retrouverez le prochain numéro, chez votre marchand de journaux habituel, dès le 7 AOUT.

Jeu de rôle sur micro

Comment devenir Indiana Jones ou Han Solo ?

Aujourd'hui, les jeux de rôle sur table sont très nombreux, et des équivalents dignes de ce nom ont commencé à apparaître en 1990 sur les micro-ordinateurs.

En 1974, Gary Gygax invente un style de jeu inspiré de l'univers féerique des oeuvres de J R Tolkien, son "Donjons & Dragons" (D&D), permet à des joueurs incarnant des personnages imaginaires d'affronter des monstres et de chercher des trésors dans un univers défini selon les règles du jeu par un maître du donjon.

Qu'est-ce qu'un jeu de rôle?

Un jeu de rôle se compose de trois constituants la système de règles, l'aventure (ou scénario) préparée par le maître de jeu et les personnages des joueurs.

Le système de règles définit la liste des créatures monstrueuses et des trésors possibles, le type et les caractéristiques générales des personnages qui pourront être rencontrés ou incarnés par les joueurs, ainsi que toutes les règles nécessaires au déroulement du jeu déplacement des personnages, localisation des trésors, dialogue éventuel avec les créatures rencontrées, etc

L'aventure est, en principe, bâtie par le maître de jeu sur ce système de règles en fonction de la force des joueurs qui vont y participer (il existe aussi des scénarios prêts à l'emploi et de différents niveaux, dans le commerce) En effet, il faut éviter que les joueurs débutants se retrouvent face à des ennemis trop puis-

Probablement l'un des plus proches du véritable jeu de rôle. Réalisation technique impeccable.

sants, ou que les joueurs plus forts rencontrent des adversaires trop faibles De même, si les joueurs sont des habitués, les énigmes placées dans l'aventure seront plus complexes
Enfin, les personnages incarnés par les joueurs sont définis au début de la partie (plus rarement, c'est le maître de jeu qui les définit pour des raisons d'équilibre dans le scénario) Le fonctionnement d'un personnage est spécifique à chaque jeu de rôle Généralement, ses caractéristiques débutent à un niveau très faible mais évoluent au fur et à mesure de la partie Progressivement, le personnage devient de plus en plus intelligent, puissant ou efficace

Le personnage du joueur

Un personnage est défini par un certain nombre de caractéristiques (force, habileté, rapidité, santé physique, etc) dont le niveau est représenté par un nombre En général, plus le nombre est élevé, plus le joueur est fort Ainsi, les "points de vie" ne doivent pas tomber à zéro, faute de quoi le personnage meurt et la partie est en principe terminée pour son joueur Inversement, si la force des personnages varie de 1 à 20, un joueur de force 15 sera doué pour le combat à l'épée
Ces caractéristiques étant tirées au hasard, chaque personnage de l'équipe est unique Néanmoins, pour éviter qu'un joueur se retrouve avec un personnage trop faible vis-à-vis des autres, il existe des "catégories" de personnages Chaque joueur choisit une catégorie, puis en tire les caractéristiques selon les spécificités de cette catégorie

Couleurs chatoyantes et scénario complexe en font un jeu superbe, quoique de présentation classique.

Par exemple, un "guerrier" débutant possédera déjà une force physique plus élevée qu'un "magicien" de même niveau, cette différence s'accentuant encore par la suite Néanmoins, le guerrier ne pourra jamais apprendre le moindre sort de magie Le choix de cette catégorie définit aussi ce que pourra tenter le joueur Un magicien ne pourra guère affronter un dragon ou une bande de brigands à l'épée, mais il pourra être protégé par les guerriers et les aider de loin en lançant divers sorts Inversement, le guerrier sera prioritaire dans les combats physiques mais devra généralement s'effacer face à un magicien puissant
Logiquement, dans la plupart des jeux de rôle, les joueurs ne peuvent pas gagner la partie sans une certaine cohésion de l'équipe et la coopération des personnages qu'ils incarnent Le cas des guerriers et des magiciens est typique mais il existe souvent de nombreuses catégories de personnages, chacune pouvant jouer un rôle important et particulier dans une partie La perte d'un de ceux-ci peut alors se révéler fatale à l'équipe toute entière, d'où la cohésion évoquée Les rapports entre les joueurs et le maître simulent, grâce à l'imagination humaine, ceux qui existent entre les personnages et l'univers qu'ils explorent

Les jeux de rôle sur micro

Sur les micro-ordinateurs, les jeux de rôle sont longtemps restés très inférieurs à leurs ancêtres sur papier pour des raisons techniques (matériel d'une puissance insuffisante) Il existait surtout deux types de jeu le jeu de labyrinthe caractérisé par des combats

Egalement très coloré, il est cependant plus répétitif qu'Ultima VII et a été malheureusement tres mal traduit en françois. Dommage.

(Wizardry ou Dungeon Master) et le jeu d'aventure principalement basé sur des énigmes a resoudre (Indiana Jones ou Loom)
Depuis 1990, ces deux catégories fusionnent dans de nombreux jeux qui proposent des sensations similaires a celles d'un vrai jeu de rôle
Les jeux sur micro sont généralement utilisés par un seul humain
Ils sont donc relativement plus faciles d contrôler, même lorsque le joueur manipule une équipe complète de personnages (Might & Magic III) Si le joueur ne possede qu'un personnage (Ultima Underworld I et II), il lui est possible de gagner quelle que soit sa catégorie
Les jeux de rôle les plus récents occupent souvent plusieurs méga octets sur le disque dur (jusqu'd 20), nécessitent une grande quantité de mémoire vive (souvent 2 Mo), éventuellement un processeur 386 ou 486, et enfin utilisent le graphisme 320 x 200 en 256 couleurs de la carte VGA ainsi que les possibilités des cartes son Sound Blaster ou AdLib
De telles exigences matérielles sont justifiées quand on constate le résultat Les logiciels font leur possible pour dépayser le joueur et le plonger dans l'ambiance du jeu, comme un bon maître de jeu Graphismes et bruitages aident a la tâche, mais également la qualité du scenario au du système de regles (ainsi que l'interface utilisateur, d'importance primordiale)

Pourquoi un ordinateur?

Sur un ordinateur, les trois composantes du jeu de rôle sont relativement malmenées: l'imagination du maître de jeu ne peut certainement pas être simulée par un programme, et l'équipe de joueurs qui cooperent pour résoudre une aventure, est réduite a un seul humain
Pourtant, le résultat est maintenant correct Ne pouvant compter sur un programme pour creer chaque aventure, les éditeurs ont etabli des groupes de développement spécialisés réunissent de quinze o vingt personnes
Une fois le système de règles du jeu défini, une equipe se charge de concevoir le scenario de la nouvelle aventure, une autre réalise la bande son, une troisième se charge des graphismes et enfin la dernière équipe est chargee de la programmation
Lorsque le premier programme d'une serie est achevé, l'episode suivant est realise en un temps plus reduit, le travail le plus long, (la pro-

Le jeu en équipe pour bientôt ?

La seule possibilite qui manque encore aux jeux de rôle micro est le jeu en equipe On peut estimer qu'un micro individuel n'est pas le bon outil pour restituer l'ambiance d'une partie de jeu de rôle réunissant six joueurs et un maître de jeu Neanmoins, lorsque les machines seront facilement connectables en réseau, on verra sans doute fleurir des jeux similaires qui, au lieu d'un joueur par personnage, permettront d'activer plusieurs personnages par joueur simultanement dans un même univers Le parallèle avec les véritables jeux sera alors parfait et permettra a de nombreux fanatiques de passer les nuits blanches qui caractérisent généralement une partie de jeu de rôle sur papier

grammation du système de regles et de l'animation graphique), étant déjà fini
C'est avec une organisation aussi efficace que le deuxieme épisode de Ultima Underworld a ete achevé, moins d'un an apres le premier, alors que ce logiciel a demandé plusieurs annees de préparation Le résultat est fantastique pour le joueur aussi bien que pour l'éditeur

certes, le premier logiciel coûte cher, mais il permet de réaliser plusieurs épisodes, par la suite, auxquels les joueurs se feront une joie de rester fideles

Ultima Underworld II

Ultima Underworld II s'inspire d'une des plus anciennes saga de jeux pour micro, Ultima (le premier était sur Apple II)
Malgré le titre et la presence des personnages de cette serie, le nouveau programme n'a presque rien a voir avec la série des autres Ultima (dont l'épisode VII vient de sortir en deux parties). Néanmoins, Underworld represente une étape historique la qualite des dialogues avec les personnages rencontres, la complexite du scénario, la progression bien gérée du personnage, la finesse des graphismes, l'animation dynamique en trois dimensions et la durée de vie du logiciel en font l'un des meilleurs représentants de sa catégorie
L'interface du jeu est constituée par un écran unique sur lequel sont rassemblées a la fois la vue graphique de l'environnement et les caracteristiques du personnage
Il existe quelques complements d cet ecran (par exemple, pour obtenir les points du personnage, la carte des lieux ou le sac de runes magiques pour lancer des sorts) mais toutes les informations essentielles sont visibles
La partie gauche de l'ecran représente la situation
Celle-ci est composee d'une fenêtre graphique animée en

Histoire du jeu de rôle micro

Le premier jeu micro se rapprochant du jeu de rôle a ete Wizardry sur Apple II Il s'agissait essentiellement d'un jeu de labyrinthe sophistiqué en pseudo 3D Il fut concurrence par Ultima, qui pour so part, se rapprochait plutôt des wargames (le terrain étant vu du ciel, il procurait une meilleure sensation d'exploration, mais il n'existait pas de rapports intelligents avec les personnages résidents ou les énigmes) Quant a Mystery House, il s'agissait du premier jeu d'aventure graphique et la plupart des jeux actuels lui doivent beaucoup Ses dessins (assez laids, même pour un Apple II) remplaçaient en partie la description des jeux d'aventure textuels (comme ceux de Scott Adams, qui inventa le genre sur TRS-80)
Depuis cette penode de pionniers, de nombreux logiciels ont marque l'histoire du jeu de rôle micro Citons Dungeon Master (sur Atari ST520) qui relança l'interêt pour les jeux du type Wizardry et son successeur Eye of the Beholder, dont l'épisode 3 vient de sortir sur PC Sur les compatibles IBM, l'histoire fut marquee par des jeux comme Wizard's Crown ou Star Command, dont le principe était directement inspiré de la saga Ultima

Incontournable pour l'amateur de science-fiction. Combats, dialogues, exploration de planetes, tout y est. Couleurs et sons superbes.

Initiation

temps réel et en trois dimensions, qui présente la vision du personnage. Elle comporte aussi une fenêtre de message qui affiche les éventuelles remarques du programme. Ceci correspond à la description généralement fournie oralement par le maître de jeu.

La partie droite de l'écran réunit les caractéristiques et le matériel du personnage sous forme textuelle et graphique. Elle remplace l'habituelle "feuille de personnage" des joueurs de jeux de rôle. Par exemple, deux fioles plus ou moins pleines représentent les points de vie et ceux de magie.

Les actions du personnage sont essentiellement dirigées par la souris, en cliquant avec le bouton droit au gauche de celle-ci sur les diverses parties de l'écran. On peut ainsi déplacer le personnage, prendre et reposer des objets, lancer des sorts de magie, discuter avec des personnages résidents ou combattre des monstres.

Underworld et Underworld II ne sont pas seulement des jeux de labyrinthe peuplés de combats et de trésors. La plupart des secrets de leur univers doivent être découverts, soit en discutant avec les résidents (qui sont d'ailleurs dotés d'une personnalité), soit en résolvant des énigmes logiques (par exemple, des dalles qu'il faut positionner avec divers leviers). Cette orientation intellectuelle, alliée à la multitude des décors et des personnages rencontrés, en fait l'un des jeux les plus riches du moment. Le déplacement en trois dimensions est une merveille technologique. Pour un joueur seul, un tel logiciel est une bénédiction car il remplace le maître de jeu tout en proposant une aventure extrêmement complète.

Francis Piérot

Jeux récents

Récemment, les candidats au titre de véritable jeu de rôle se sont multipliés. La majorité des jeux est orientée sur l'univers du moyen âge féerique, mais la science-fiction est aussi bien fournie. Dans ce thème, le joueur dispose généralement d'un vaisseau au lieu d'un personnage et doit se procurer un bon équipement avant d'entreprendre une mission gigantesque dont dépend l'univers entier.

Ultima VII: Black Gate et Serpents' Isle (Origin) sont des jeux graphiques du type "vue du ciel", extrêmement sophistiqués et aux scénarios complexes. Derniers en date de la vieille saga Ultima, il font l'unanimité pour la richesse du scénario et la magnificence des graphismes. Moins modernes que leurs cousins Underworld, ils sont cependant plus colorés et présentent le même intérêt ludique, du point de vue de l'aventure proposée.

Ultima Underworld I: Stygian Abyss et Underworld II, Labyrinth of Worlds (Origin) sont probablement les plus appréciés des jeux de rôle actuels. Ce sont en tout cas les plus modernes du point de vue technologique. Le déplacement s'effectue en trois dimensions de manière continue, procurant une sensation unique pour l'explorateur.

Might and Magic III (New World Computing): est doté de graphismes animés en pseudo 3D et de nombreuses énigmes logiques amusantes à résoudre (en version originale, car la traduction française, ponctuée de fautes de grammaire et d'orthographe, a été très mal réalisée et rend insolubles de nombreuses énigmes). Might and Magic IV vient également de sortir sur PC en version française, on peut espérer que l'importateur aura utilisé les services d'un traducteur plus compétent.

Star Control II: l'univers entier est menacé par des envahisseurs un peu primaires, eux-mêmes divisés et manipulés à leur insu par des forces qui les dominent. Il faut remettre un peu d'ordre dans tout cela, grâce à un vaisseau issu d'une civilisation disparue. Sentiment d'exploration spatiale et de quête suprême garanti. Une superbe réalisation technique (graphismes et sons impressionnants).

Eye of the Beholder 3: descendant du célèbre Dungeon Master de l'Atari 520 ST, ce jeu de type Wizardry est un labyrinthe en pseudo 3D de composition complexe. Il s'apparente à Might & Magic III, et s'avère lui aussi réalisé sans faille. La seule faiblesse de ce type de jeu est l'aspect répétitif des combats et des quêtes proposées, mais elle est atténuée par la richesse de cet univers.

Pratique

Décompactage
Plus de 3 Mo de fichiers!

Tout devrait être automatique, facile, simple... Tout a été pensé pour l'utilisateur novice et pourtant, vous n'arrivez pas à lire les fichiers de la disquette accompagnant votre magazine!

Pas de panique! Prenez votre temps Le contenu de la disquette de PC Novice est optimisé (qualité et quantité) afin que vous puissiez apprécier le rapport qualité/prix

En conséquence, sur le plan quantitatif, nous cherchons à vous offrir + de 3 000 kilo-octets de fichiers alors qu'aujourd'hui les disquettes d'un usage courant atteignent un maximum de 1 440 kilo-octets, soit un peu moins de la moitié de ce que nous avons à coeur de vous offrir

Comment y arrivons-nous? Par un procédé informatique baptisé "décompactage"

La capacité physique de la disquette n'a pas changé, en revanche les fichiers ont été compactés (compressés si vous préférez, comme lorsque vous remplissez une valise au maximum de sa capacité).

Le compactage rend les fichiers inutilisables en l'état Il faut procéder à une opération inverse le décompactage, pour retrouver les fichiers dans leur état initial, exploitables par l'ordinateur

La disquette de PC Novice n°4 contient des images, des utilitaires, des sons et des jeux

DAZ.EXE: un utilitaire pour en voir de toutes les couleurs,

STSS.EXE une alternative à Dos Shell,

IMAGES.EXE: 9 superbes images à visualiser avec l'utilitaire SVGA,

SVGA.EXE: un visualiseur d'images multiformat,

AGENT.EXE: un jeu d'arcade très spécial,

OILCAP.EXE: devenez expert en montage de pipeline,

TAROT200.EXE: il vous manque un partenaire pour faire un partie? Le voici!,

SONS.EXE: une bibliothèque de 11 sons pour PC Speaker

Pour décompacter un fichier, il faut taper son nom suivi de la référence du lecteur ou doit s'effectuer le décompactage Par exemple, pour décompacter le fichier **IMAGES** et l'écrire sur le disque C, il faut taper la commande suivante

IMAGES C:

Les fichiers icônes s'installent alors dans le répertoire

C:\NOVICE4\IMAGES

Il est possible de décompacter un fichier sur une disquette (lecteur A ou B), à condition que celle-ci ait suffisamment de place libre Par exemple, pour décompacter **IMAGES.EXE** sur la disquette se trouvant dans le lecteur B, taper la commande suivante

IMAGES B:

Contactez-nous

La disquette du mois est votre disquette Elle doit contenir ce qui vous intéresse Aussi n'hésitez pas nous écrire pour nous dire ce que vous voulez comme jeux, utilitaires, images, sons, etc

Que faire si la disquette ne fonctionne pas?

Mon ordinateur refuse de lire votre disquette. Que faire ?

La disquette du mois est une disquette Haute Densité 1,44 Mo Si vous avez un lecteur 3,5 pouces 720 Ko, il ne peut lire une disquette HD Dans ce cas, renvoyez-nous la disquette du mois et deux disquettes formatées sur votre machine, pour que nous y mettions les fichiers Ce service est gratuit Vous pouvez aussi aller chez un ami ou dans une boutique pour transférer le contenu de la disquette HD sur deux disquettes 720 Ko.

Le décompactage commence correctement, puis s'arrête brutalement. Que se passe-t-il ?

Pour décompacter un fichier, il faut avoir une place disque libre équivalente à environ trois fois la taille du fichier

Par exemple, pour décompacter un fichier de 200 Ko, il faut avoir au moins 600 Ko de libre sur votre disque dur

Si ce n'est pas le cas, le décompactage va commencer puis s'arrêter par manque de mémoire

Encore quelques consignes

Lisez attentivement la description des programmes avant de nous contacter Certains logiciels nécessitent une mise en oeuvre un peu complexe pour être utilisés correctement Il faut toujours lire la documentation d'un programme avant de s'en servir

Enfin, certains fichiers ont pu être altérés lors de la duplication C'est rare, mais cela peut arriver quand on duplique plusieurs dizaines de milliers de disquettes

Dans ce cas, contactez-nous pour signaler le problème en nous appelant entre 14 et 17 heures

La Rédaction

Une bibliothèque de sons

11 sons différents

Voici une description des fichiers de sons que vous pouvez trouver sur notre disquette. De quoi animer votre ordinateur et vous permettre d'entrer dans le monde fantastique du multimédia.

Votre PC est capable de vous faire écouter des sons audibles à travers son haut-parleur. Pour cela, il est nécessaire d'utiliser un programme tel que PC SPEAKER (fourni sur la disquette n°2 de PC Novice). Il remplacera temporairement l'achat d'une carte sonore bien plus onereuse. Chaque fichier est identifié par son nom, sa duree et une brève description.

AHAHAH. WAV (3.80 sec)
Rire en folie.

AUREVOIR. WAV (0.92 sec)
Au revoir, tout simplement.

BURP2 WAV (1.86 sec)
Un rôt bien gras de quoi faire une belle farce.

F2.WAV (4.95 sec)
Générique de la pub de France 2.

F3. WAV (4.02 sec)
Générique de la pub de France 3.

FOUTRE. WAV (1.58 sec)
Une des repliques de terminator "Vas-te faire foutre, connard!"

HAAOUH. WAV (2.32 sec)
Le cri d'une pauvre femme qui vient de casser le vase de sa belle-mere.

JEREVIEN. WAV (1.58 sec)
La version française de "I'll be back", célèbre réplique de Terminator 1.

PAMOURIR.WAV (3.48 sec)
"Viens ici si tu ne veux pas mourir", terrible sons pour le démarrage de Windows.

SIRENE.WAV (2.41 sec)
Sirène de police, super pour la signal sonore.

TF1 WAV (3.72 sec)
Générique de la pub de TF1.

Prenez le temps de vous amuser en modifiant ces sons avec l'Enregistreur de Sons de Windows.
Ajoutez-y de l'écho, faites varier la vitesse, chainez-les... et s'ils sont bons envoyez-les nous.
Peut-être feront-ils l'objet d'une diffusion sur la disquette.

Mathieu Doco

Pour utiliser les sons de la disquette PC Novice n°4, vous devrez decompacter le fichier SONS.EXE dans le repertoire Windows. Glissez la disquette dans le lecteur A. Sous DOS, à l'apparition de C:\> tapez la commande suivante :
A:SONS.EXE C:\WINDOWS puis valider avec [Entrée].
Lancez Windows, puis PC SPEAKER. Une explication complete de l'utilisation de dernier a été publiee dans PC Novice n°2.

STEREO SHELL

Le gestionnaire de fichiers alternatif

Nous avons tous été confrontés, à un moment ou à un autre, à un gestionnaire de fichiers. De celui de Windows au DOS Shell, en passant par PC Tools, ils ont chacun leurs avantages et leurs défauts. Pourtant, il en existe un qui sort de l'ordinaire: STS

Formater des disquettes, deplacer des repertoires, decompacter des programmes, renommer des fichiers, éditer le **CONFIG.SYS** afin de le modifier, voici quelques exemples de petites manipulations journalières qui prennent du temps et qui ne sont pas toujours évidentes

Le DOS reste l'outil de base pour beaucoup d'utilisateurs Mais comme tout se fait par l'intermédiaire de l'interpréteur de commande, il nous faut toujours garder en mémoire les différents paramètres de chaque instruction, sa syntaxe précise, et faire très attention à la faute de frappe

Les appels à l'aide **/?** sont monnaie courante quand il ne s'agit pas d'aller farfouiller dans les manuels d'instruction (xcopy, ça marche comment, déjà?) Enfin, même avec le secours de l'instruction "tree", l'arborescence d'un disque dur n'est pas toujours des plus claire

(C:\UTILITAIRES\WINDOWS\GAMES\PACMAN\PACMAN.EXE, ouf!).

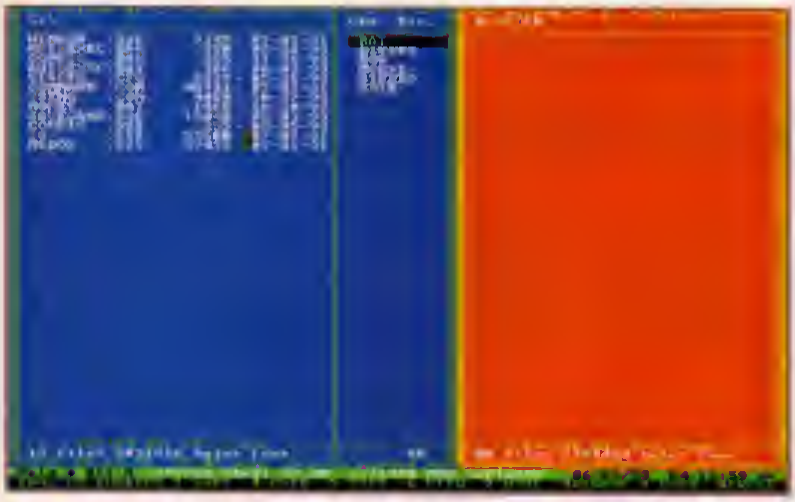
Depuis le MS-DOS 4 0, Microsoft nous offre le DOS Shell Souris, menus déroulants, mode graphique, boîtes de dialogue, bref, la convivialité même Pourtant, malgré tous ses charmes, bien rares sont ceux qui l'utilisent. Pourquoi? Carrément moche, disent certains Trop de manipulations rencherissent les autres De l'avis général ce n'est pas vraiment une réussite A partir de là, c'est à chacun sa préférence Il y a les inconditionnels de PC Tools, de Norton, de Windows, ceux qui utilisent un petit utilitaire différent pour chaque opération (xdel, copyqm, etc), et ceux qui ne savent pas vraiment quoi utiliser

Stéréo Shell, STS pour les intimes

La principale fonction d'un gestionnaire de fichier est de pouvoir facilement gérer des fichiers (ah!) Avec STS, cela devient d'une relative simplicité et surtout d'une grande rapidité Sa force vient de sa capacité à afficher simultanément et indépendamment deux répertoires, qui peuvent êtres inscrits sur deux disques différents, et de pouvoir naviguer de l'un vers l'autre avec un minimum de commandes Toutes les fonctions courantes sont évidemment accessibles et il est possible de le configurer suivant ses besoins et ses désirs Avec seulement 29 Ko de programme (et une documentation DOC de 128 Ko), STS vous surprendra par ses capacités et sa flexibilité

Présentation

L'écran de STS se décompose en trois parties l'aile gauche et l'aile droite qui affichent les fichiers du répertoire en cours (elles sont identiques de part leur utilisation), et la zone centrale qui est raccordée à l'aile "accrochée" Cette zone affiche les sous-répertoires du répertoire en cours de l'aile "accrochée" La ligne en surbrillance se déplace à l'aide des



Volume of C: nom du disque de l'aile gauche.
Volume of D: nom du disque de l'aile droite.
C:\ chemin du répertoire en cours (aile gauche).
D:\ chemin du répertoire en cours (aile droite).
Chg. Dir.: sous-répertoires de l'aile "accrochée".
Sorted by: mode de classement.
X files: nombre de fichiers du répertoire en cours.
X bytes free: espace libre sur le disque.
Ashr: renseignements sur le fichier ou le répertoire en surbrillance.
Marked: taille totale de tous les fichiers sélectionnés.
00/00/00: date et heure.
1 DOS-OP etc.: menus.

flèches du clavier ou à la souris. Pour pénétrer dans un sous-répertoire, il suffit de le mettre en surbrillance et d'appuyer sur [Entrée] ou de cliquer. Il devient alors le répertoire en cours et la zone centrale montre ses sous-répertoires. Les 2 points servent à redescendre vers la racine. Les changements de lecteur s'effectuent grâce aux chiffres du clavier.

1 = lecteur A,
2 = lecteur B,
3 = lecteur C, etc.

L'aile "accrochée" affiche désormais le lecteur sélectionné. Pour changer le lecteur de l'aile "non-accrochée", il faut associer la touche [tab] avec le numéro du lecteur.

Important: STS ne peut pas "accroché" un disque vide.

STS offre aussi la possibilité de travailler sur plusieurs fichiers en même temps. La sélection s'effectue à l'aide de la barre espace, un point apparaît à droite du nom du fichier pour confirmer la sélection. Le **menu des fichiers marqués** autorise alors la manipulation de tous ces fichiers. La désélection se fait également avec la barre d'espace (le point disparaît).

A noter que la touche [Inser] sélectionne tous les fichiers du répertoire en cours, alors que la touche [Suppr] les désélectionne tous. Le volume total de tous les fichiers marqués est affiché dans la case "marqued", en bas et au centre de l'écran.

Menu général

Si l'on sélectionne un fichier (surbrillance + [Entrée]), le menu général apparaît au centre de l'écran.

DEMARRAGE

Dirigez-vous dans la repertoire STEREO et tapez STS. Etant donné que Stéréo Shell est un Shareware, le programme va d'abord afficher l'ecran de registration. Pressez [F1] ou [Entrée] pour démarrer, [F2] servant à imprimer une feuille de payement. Pour plus de commodité, vous pouvez indiquer le chemin de STS dans la ligne "Path" de votre AUTOEXEC.BAT (ex: PATH C:\STEREO), de cette manière, il vous est possible de la lancer de n'importe ou sur votre disque dur en tapant STS.

F1: afficher la fichier sélectionne (utile pour les .DOC et les .HLP)

F2: editer le fichier (pour modification). STS possède ses propres visionneur (viewer) et éditeur. Il est possible d'en changer dans la setup afin de pouvoir utiliser les siens.

F3: ouvrir la fenêtre du "user defined file utility" (voir plus loin)

F4: copier la fichier. Là, une ligne de commande apparaît en bas de l'écran. Si vous désirez la copier d'une aile vers une autre, appuyer juste sur [Entrée], sinon tapez sa destination.

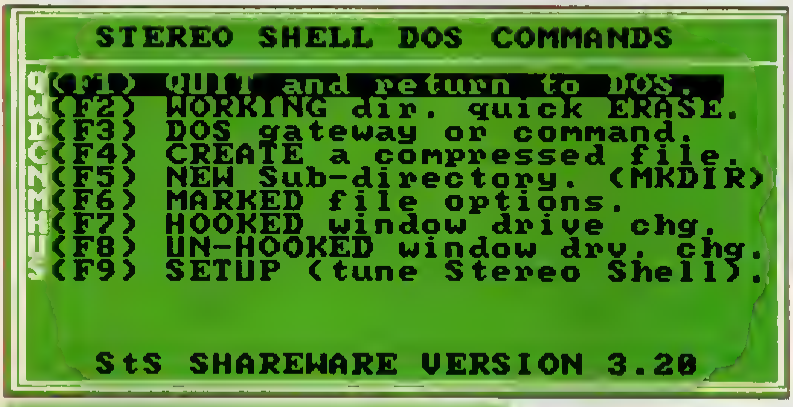
Il est aussi possible de changer le nom du fichier durant cette opération, pour cela,

entrez le chemin complet de sa destination avec son nouveau nom
F5: renommer le fichier (ne pas oublier l'extension).
F6: déplacer le fichier (fonctionne de la même manière que copie)
F7: effacer le fichier (avec confirmation)

Touches de fonction

F1, DOS-OP (menu DOS)

F1: quitter STS
Trois modes de sorties: vers le répertoire en cours lors du chargement, vers le répertoire de l'aile gauche ou celui de l'aile droite
F2: effacer tous les fichiers du répertoire en cours (aile "accrochée")
A utiliser avec discernement ou gare à l'Undelete
F3: accéder au DOS. Cette option ouvre une fenêtre de dialogue donnant accès à l'interpréteur de commandes du DOS
Presser [Entrée] pour aller au DOS ou taper une commande (ex: FORMAT B:).
F4: compresser un fichier. STS est compatible avec la plupart des compacteurs (.ZIP, .ARC, .ARJ, etc.) et peut compresser ou décompresser un fichier directement d'une aile vers l'autre. (Pour toutes les manipulations de compactage, il faut évidement correctement configurer STS dans le setup général et posséder les compacteurs).
F5: créer un sous-répertoire
Dans le répertoire en cours de l'aile "accrochée", of course
F6: accéder au menu des fichiers marqués (voir plus loin)
F7: changer le lecteur de l'aile "accrochée"
F8: changer le lecteur de l'aile "non-accrochée"
F9: accéder au Setup général



Le menu DOS.

F8: Setup de l'affichage
Si le fichier sélectionné est un exécutable (.EXE, .BAT ou .COM), il devient possible de le lancer avec [F1], la ligne de commande qui s'ouvre à ce moment permet d'entrer des paramètres pour le programme, toutes les autres fonctions sont alors décalées d'un rang vers le bas
Pour activer une fonction, on peut utiliser les flèches du clavier avec [entrée], la souris ou les touches de fonction (accès direct).

Les commandes accessibles grâce aux touches de fonction.

F2, MARKED (menu des fichiers marqués)

F1: copier les fichiers marqués. Tous les fichiers sélec-

INSTALLATION

Le programme STEREO SHELL est fourni sur la disquette sous la forme d'un fichier compacté STSS.EXE. Il s'installe sous DOS à partir de la racine C du disque dur. Ce programme contient 4 fichiers qui se décompacteront sur le disque dur, dans le répertoire STEREO.

Pour démarrer l'installation, à l'apparition de C:\>, glissez la disquette dans le lecteur A, puis tapez A:STSS.EXE C:\STEREO puis valider avec [Entrée]

Si vous désirez installer le programme sur un autre disque (le D par exemple), il suffit de changer le lecteur de destination. Soit la ligne de commande suivante: A:STSS.EXE D:\STEREO

```
MARKED FILE OPTIONS

C(F1) COPY the marked files.
M(F2) MOVE the marked files.
!(F3) ERASE the marked files.
E(F4) EDIT files in order.
U(F5) USER defined on marked.
V(F6) VIEW files in order.
A(F7) ATTRIBUTE/date editor.
O(F8) CONVERT library types.
L(F9) ADD/CREATE to a library.

NOTE: Press Esc. to terminate
a marked file operation while
it is in progress.
window selected:  LEFT
```

Le menu des fichiers marqués.

Le "user" menu.

```
SELECT A USER PROGRAM

U(F1) UNDEFINED USER PROGRAM.
N(F2) UNDEFINED USER PROGRAM.
C(F3) CHKDSK /F
S(F4) SCAN B:
F(F5) FORMATAGE DE A:
O(F6) Formatage de B: en 720k
R(F7) Formatage de B:
M(F8) Formatage rapide de B:

StS professional utilities.

file selected: CONFIG.BAK
```

Raccourcis clavier:

[Echap]: menu DOS.
[Alt] D: ouvre l'interpréteur de commande du DOS
[Alt] E: change la resolution de l'écran.
[Alt] H: affiche l'aide
[Alt] Q: quitter STS.
[Alt] R: recentre l'aile droite sur ZDIR
[Alt] S: ouvre le setup général.
[Alt] [F10]: Efface le fichier ou le répertoire en surbrillance (s'il est vide) sans confirmation !!! A utiliser avec moult précautions

tionnés sont copiés d'une aile vers l'autre ou vers une destination de votre choix (à entrer dans la ligne de commande)

F2: déplacer les fichiers marqués
Fonctionne de la même manière

F3: effacer les fichiers marqués (avec confirmation)

F4: éditer les fichiers marqués.

F5: ouvrir la fenêtre du "user defined file utility" (voir plus loin).

F6: afficher les fichiers marqués

F7: Setup affichage

F8: convertir les fichiers marqués
Cette fonction permet de recompacter des fichiers déjà compactés dans le format de son choix

F9: compacter les fichiers marqués
Tous les fichiers vont être convertis en un seul fichier compacté à l'aide de votre propre compacteur
Gain de place non négligeable pour stocker des logiciels

F3, SORT
(type de classement)

A chaque pression de la touche [F3], le classement des fichiers de l'aile "accrochée" change
Les différents arrangements possibles sont.

Ext./name: par ordre alphabétique des extensions puis des noms des fichiers

Name/ext.: par ordre alphabétique des noms puis des extensions des fichiers

File date: par dates, des plus vieux aux plus récents

File size: par taille, des plus petits aux plus grands

Un-sorted: pas de classement, ordre du disque

F4, USER
(appel du "user defined file utility")

Avec STS, il devient facile d'appeler directement des fonctions DOS ou des utilitaires
Le réglage des paramètres se fait dans le Setup général

F5, EDIT
F6, VIEW
F7, MOVE
F8, RENAME
F9, COPY
F10, ERASE

Toutes ces commandes agissent sur le fichier en surbrillance et s'utilisent de la même manière que les options du menu général

Et voilà...

Essayé, STS est adopté! Simple, efficace et surtout rapide, il est même utilisable en mode fenêtre sous Windows
Toutes ses possibilités n'ont pas été complétement explicitées dans cet article, mais la notice est très complète bien qu'en anglais
STS HLP contient un résumé des commandes et STS DOC toute la documentation

Laurent-Xavier Lamory

ZDIR est le répertoire de travail de STS, il le crée lors de son premier chargement et le place dans l'aile droite au démarrage. ZDIR est absolument indispensable au bon fonctionnement de STS. Il est possible d'en changer le nom et l'emplacement dans le Setup général.

Paramétrage de STEREO SHELL

Prise de main rapide

Si vous voulez exploiter STS au maximum de ses capacités, il vous faut passer par l'inévitable étape de la configuration. Du classique changement des couleurs au paramétrage des utilitaires dont STS a besoin, vous allez pouvoir l'adapter à vos exigences et à votre machine. Presser [Alt] + [S] pour commencer.

Configuration acceptée

PC - XT - AT - PS/2 et compatibles
Mémoire. 128 Ko minimum
(STS occupe 40 Ko en mémoire)
Système d'exploitation DOS 2.11 ou plus
Vidéo MDA - CGA - MCGA - EGA - VGA
Souris oui

```
Select an option and press <CR>

S(F1) Screen and Mouse settings.
C(F2) Color setup. (main screens)
O(F3) Color set. (borders/hi-lite)
F(F4) Files/external setup.
S(F5) Save settings and exit.
R(F6) or <Esc.> Exit NO save.

<< >> In stereo where available.
```

F1 : réglage de la souris et des options écran.
F2 et F3 : choix des couleurs.
F4 : paramétrages des programmes externes
F5 : sortir et sauvegarder.
F6 où [Echap] : sortir sans sauvegarder

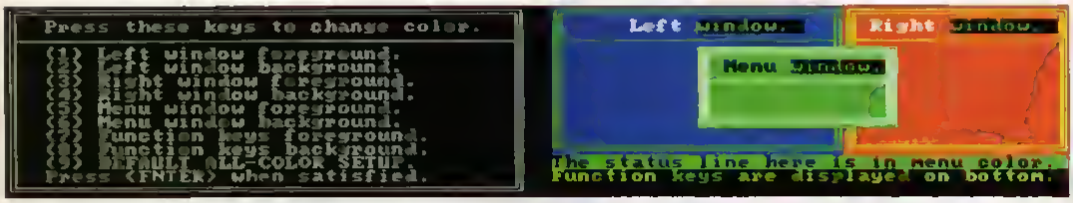
```
Select an option.        <Esc> exits.

S(F1) Snow suppression.          <OFF>.
E(F2) Exploding windows.         <  ON>.
D(F3) Date/Time display.         <  ON>.
O(F4) Sound effects.             <  ON>.
H(F5) Hidden files displayed.    <  ON>.
C(F6) Screen saver. (3 modes)    <MSG>.
W(F7) Wrap around file windws.   <  ON>.
M(F8) Mouse sensitivity.
```

F1 : Screen and Mouse settings (écran et souris)

F1 : Snow suppression
Cette option empêche l'écran de sauter à chaque changement d'affichage, cela peut arriver sur d'anciens modèles de PC.
F2 : Exploding windows
C'est juste une question de goût.
F3 : Date/Time display. Pour ceux qui sont irrités d'avoir l'heure et la date
F4 : Sound effects. Avec ou sans les Beeps?
F5 : Hidden files displayed
Mettre cette option sur ON permet de voir les fichiers cachés du disque; un "h" en surbrillance apparaît alors à côté de la date.
F6 : Screen saver
Active l'économiseur d'écran. Il se met en route après 10 minutes d'inactivité. Sur ON, c'est juste un écran noir, sur MSG, c'est un petit message qui se promène.
F7 : Warp around file windows. Autorise le passage direct d'un bord à l'autre de l'écran.
F8 : Mouse sensitivity
Réglage de la sensibilité de la souris avec les touches **[+]** et **[-]**
Plus le nombre est haut, plus la souris est lente.

Utilitaires



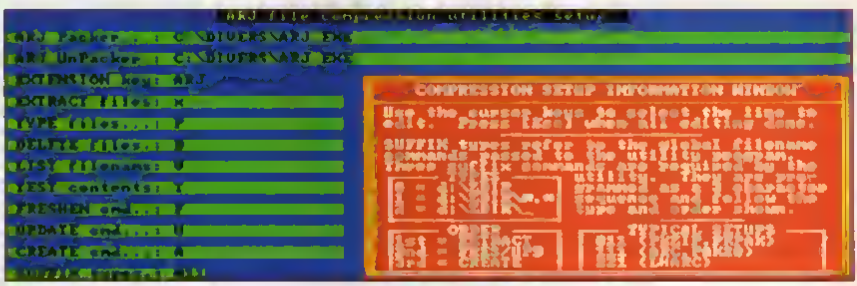
F2 et F3 Color setup (couleurs)

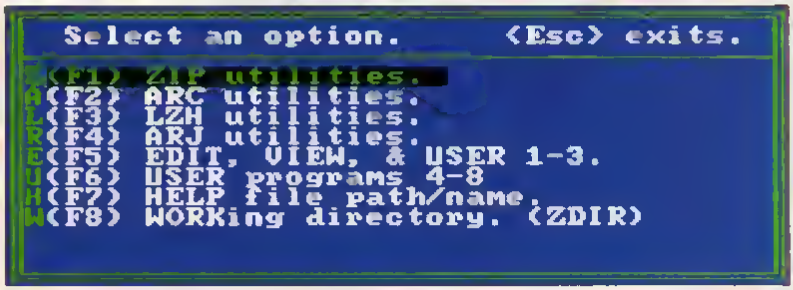
Le choix des couleurs s'effectue à l'aide du pavé numérique. Sur la droite, se trouve une petite représentation de l'écran principal de STS, ainsi toute, modification est immédiatement visible.
Le premier menu (main screen) concerne les couleurs des fenêtres. Le deuxième (borders/hi-lite), celles des cadres et de la ligne de surbrillance. La touche [9] du menu "main screen" remet les couleurs de base. Ne pas oublier de sauvegarder vos choix en sortant du setup.

F4 Files/externel setup (programmes externes)

F1 à F4: Compacteurs utilities
Paramétrage des compacteurs
F5 et F6: Edit, View et Users
Paramétrage des appels des programmes externes
F7: HELP file pass/name
Chemin complet pour accéder au sts hlp.
F8: WORKing directory.
Chemin et nom du répertoire de travail de STS

STSCFG.CFG
A la sauvegarde de votre configuration, STS va créer le fichier STSCFG.CFG dans la racine du disque en cours. Si vous avez plusieurs disques durs et que vous lancez STS de n'importe lequel (grâce au Path de l'AUTOEXEC BAT), vous devez copier STSCFG.CFG dans chaque racine. Pour éviter ce problème, vous pouvez rajouter la ligne suivante dans votre AUTOEXEC BAT
SET STS_CFG=C:\STSCFG.CFG (ou tout autre chemin).

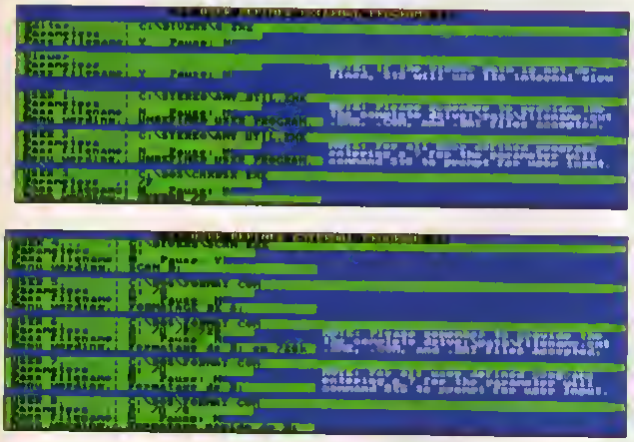




Compacteurs utilities

STS peut travailler avec quatre compacteurs différents. Leurs paramètres spécifiques sont à rentrer dans ces menus. Consultez l'appendice A de sts doc pour de plus amples informations

Utilitaires



(F4 dans l'ecran principal)

ATTRIBUTE / date editor (F8 dans le menu général)

F1 Archive, F2 System, F3 Hidden et F4 Read only
Presser la touche de fonction correspondante afin d'activer l'option désiree
Elles permettent ou non les manipulations sur les fichiers archives, les fichiers systeme, les fichiers caches ou les fichiers "en lecture seulement" Le réglage normal est A s h r
F5 DATE and time settings changement de l'heure et de la date Presser [Entrée] pour un ajustement automatique
F6 SAVE sauvegarde des choix [Echap] pour sortir sans sauver
Current settings état actuel des options (majuscule = ON)
Date/time date et heure actuelles

Laurent-Xavier Lamory

Edit, View et Users

Par défaut, STS se sert de ses propres "viewer" et éditeur. Pour en changer, il faut lui indiquer le chemin de ceux désirés
Les "users" sont des appels de programmes externes afin de pouvoir les utiliser sous STS
Ce sont obligatoirement des EXE, des COM ou des BAT
Editor - Viewer - USER chemin complet du programme appelé
Parameters paramètres pour le programme
Pour entrer un paramètre de son choix, mettre un "?" dans cette ligne STS ouvrira l'interpréteur de commande à chaque appel
Pass filename mettre "Y" (yes) si le programme appele concerne le fichier en surbrillance (pour un editeur par exemple)
Pause mettre "Y" afin que STS fasse une pause à la fin de l'utilisation du programme (pour lire le resultat de scan, entre autres)
Menu wording texte apparaissant dans le "user" menu

STS et Windows

Pour ceux qui ne pourraient plus s'en passer, sachez qu'il est possible d'installer STS sous Windows en mode fenêtré ou non, grâce a un .PIF Veuillez consulter votre documentation Windows pour les reglages du .PIF

Pour lâcher la bride à votre créativité...

Déjà chez votre marchand de journaux

Standards graphiques du passé Les ancêtres ont-ils disparu ?

MDA, CGA, Hercules, EGA, MCGA, VGA, etc. Voici différentes cartes graphiques. Mais que sont-elles capables de faire? Laquelle est la plus performante? Pour vous permettre d'y voir un peu plus clair, nous avons retracé l'évolution des cartes graphiques.

La vision est le principal moyen de perception nous permettant d'appréhender notre environnement. C'est pourquoi le graphisme est un moyen de communication privilegie entre les ordinateurs et les humains. C'est un domaine qui a subi une évolution considerable depuis quelques annees. Plusieurs technologies d'affichages se sont succedé en peu de temps. Selon la date d'achat de votre PC, un, deux ans ou plus, vous avez un système d'affichage différent. Il convient donc de faire un recapitulatif des différentes cartes graphiques PC pour y voir un peu plus clair.

La Genèse

Les premiers IBM PC commercialisés, voici plus d'une dizaine d'années, etaient dotés d'un systeme d'affichage MDA. Celui-ci ne permettait d'afficher que 25 lignes de 80 caractères sur un écran monochrome. Un écran monochrome est un moniteur vidéo qui ne peut afficher que deux couleurs, en général le noir et le blanc. Certains affichent des caractères verts sur fond noir et d'autres des caracteres orange sur fond noir. N'afficher que des caracteres peut paraître bien primitif, mais c'etait conforme aux normes de l'epoque, dominees par les gros ordinateurs de gestion valant plusieurs dizaines de millions de francs.

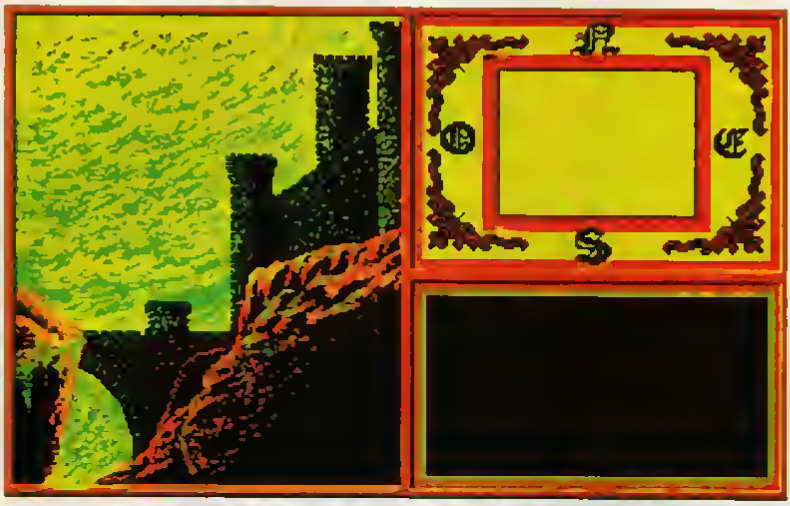
Le DOS est un bon exemple de programme fonctionnant en mode texte. L'écran est alors organisé en 25 lignes de 80 caractères.

La première carte graphique

La carte CGA fut la premiere carte graphique proposée par IBM. Une de ses principales innovations était la possibilité d'afficher des caractères dans 16 couleurs différentes et non plus dans seulement deux. Beaucoup de programmes furent écrits pour exploiter ce mode texte 16 couleurs. En fait, la quasi-totalité des programmes fonctionnant en mode texte que l'on trouve aujourd'hui, utilise ce mode d'affichage.

Un autre aspect de la carte CGA qui marquât son époque fut l'apparition du graphisme. Avec un système d'affichage fonctionnant en "mode texte", on ne peut afficher sur l'écran que des lettres. Par contre, avec un afficha-

Graphisme



Voici une image CGA 320x200 en 4 couleurs. Elle provient du jeu d'aventure "Iron Lord" qui connut un certain succès voici quelques années.

ge graphique, on peut agir sur chaque point de l'ecran Cela permet de dessiner des lignes, des courbes, des images, etc. Un mode graphique est défini par le nombre de points affichables et par le nombre de couleurs différentes que peuvent prendre ces points Une carte CGA peut travailler dans deux modes graphiques un mode 320x200 en 4 couleurs et un mode graphique 640x200 en deux couleurs Les couleurs choisies pour le mode graphique 320x200 sont particulierement laides Il est vrai que pour les ingenieurs d'IBM, le mode graphique ne devait servir qu'a afficher des graphismes simplifiés et des histogrammes du genre "courbe d'accroissement du chiffre d'affaire de la société IBM"

Pour fonctionner, une carte CGA doit être connectée a un moniteur CGA Pendant de longues années, la plupart des compatibles PC furent vendus uniquement avec des cartes CGA Il existe aujourd'hui un très grand nombre de programmes écrits pour le mode graphique CGA, notamment, les programmes du domaine public Si vous êtes surpris par la mauvaise qualité graphique d'un programme, c'est très certainement un logiciel CGA. Devant le succes de cette carte graphique, certains constructeurs américains et asiatiques ont sorti des clones de cartes CGA Ces cartes ont surtout équipé les premiers compatibles PC Certaines cartes disposaient de modes graphiques supérieures a la norme CGA Par exemple, les compatibles Olivetti M24 pouvaient fonctionner dans un mode graphique "double CGA" de 640x400, ou encore les premiers PC Amstrad qui possédaient un mode CGA 320x200 en 16 couleurs Limitees a un seul constructeur, ces ameliorations n'ont pas connu un succés durable

Les modes CGA
- Un mode texte 25 lignes de 80 caracteres en 16 couleurs
- Un mode graphique 320x200 en 4 couleurs
- Un mode graphique 640x200 en 2 couleursm

La carte Hercules

L'un des defauts de la carte CGA les caractères en mode texte sont moins bien dessines que les caractères d'une carte MDA De nombreux professionnels devant passer de longues heures devant un ecran, ont ete gênés par cette mauvaise qualite d'affichage

Ils ont donc préféré continuer a utiliser une carte MDA pour ses caractères très lisibles Voyant cela, une petite societe américaine a commercialisé, en 1982, une carte graphique fonctionnant sur les moniteurs monochromes MDA la carte Hercules

Celle-ci offre a l'utilisateur un mode texte aussi performant que les cartes MDA et un mode graphique monochrome haute résolution (720x348 en deux couleurs)

Elle a connu un immense succès auprès des utilisateurs qui appreciaient son faible coût et ses grandes performances

Ses successeurs furent les cartes Hercules Plus et carte Hercules couleur (Hercules

Graphisme

InColor) qui n'eurent qu'un succès limité

Les modes Hercules
- Un mode texte 25 lignes de 80 caractères
- Un mode graphique 720x348 en deux couleurs

possède un mode texte couleur de très bonne qualité et plusieurs modes graphiques allant jusqu'à une résolution de 640x350 en 16 couleurs
De plus, pour des raisons de compatibilité, elle est capable d'émuler les modes graphiques CGA
C'est-à-dire qu'un programme CGA fonctionnera sans problème sur une carte EGA. Elle est très rapidement devenue une norme graphique incontestée
Pendant longtemps, tous les PC "haut de gamme" furent équipés de carte EGA. De même que la carte Hercules, la carte EGA peut fonctionner avec un moniteur monochrome MDA, mais dans ce cas-là, elle ne peut afficher que des images en deux couleurs
Pour donner sa pleine mesure, elle doit être utilisée avec un moniteur couleur EGA

Les modes EGA
- Un mode texte couleur de 25 lignes de 80 caractères
- Un mode 320x200 en 4 couleurs (émulation CGA)
- Un mode 640x200 en 2 couleurs (émulation CGA)
- Un mode 640x350 en 2 couleurs
- Un mode 320x200 en 16 couleurs
- Un mode 640x200 en 16 couleurs
- Un mode 640x350 en 16 couleurs

Cette image EGA 320x200 en 16 couleurs provient d'un petit jeu de simulation d'entreprise. La palette de couleurs EGA est nettement supérieure à la palette CGA, mais ce n'est pas toujours l'idéal.

La carte EGA

Devant le succès de la carte Hercules, IBM ne pouvait rester indifférent
Sa riposte fut la carte EGA, apparue début 1985. Elle

Apparition des palettes vidéos

Une innovation importante apparue avec la carte EGA est la palette de couleurs. La carte EGA ne peut afficher que 16 couleurs sur l'écran, mais chacune d'entre elles peut être sélectionnée parmi

Qu'est-ce qu'un pixel?

Comme nous l'avons vu, un écran graphique est constitué d'un grand nombre de points. Par exemple, avec une carte CGA, on peut travailler en mode 320x200. Les informaticiens n'aiment pas utiliser le terme point car au sens mathématique, un point est l'intersection de deux lignes et ne possède pas de dimension physique. Ils préfèrent parler de pixel. Un pixel est une petite zone de l'écran dont l'ordinateur peut modifier la couleur. Plutôt que de parler d'une résolution de 320x200 points, il faut parler d'une résolution de 320x200 pixels

Graphisme

Superbe image VGA 320x200 en 256 couleurs. Voici un mode graphique qui convient parfaitement pour le graphisme, les jeux et les animations.

une palette de 64 couleurs possibles Cela améliore la qualité des images, puisque, contrairement a une carte CGA ou les couleurs sont toujours les mêmes, il est possible de choisir des teintes qui correspondent mieux d l'image voulue Par exemple, pour dessiner l'image d'une forêt, il est important d'avoir plusieurs nuances de vert Alors que pour un incendie, il est bon d'avoir plusieurs nuances de rouge et de jaune

Problèmes de mémoire

Au point de vue technologique, la carte EGA diffère des cartes MDA et CGA, par le fait qu'elle possède ses propres circuits de mémoire Une image CGA ne prend que quelques dizaines de Ko, ce qui peut facilement tenir dans la mémoire du PC

Par contre, les résolutions élevées de la carte EGA prennent beaucoup de place mémoire

Par exemple, une image de 640x350 en 16 couleurs nécessite 110 Ko pour la stocker

La mémoire d'un PC sous DOS étant limitée a 640 Ko, il est impensable d'en réserver une portion importante pour la mémoire ecran

Les concepteurs de la carte EGA l'ont donc dotée de ses propres puces mémoires

Les premières cartes EGA d'IBM possédaient seulement 64 Ko, elles ne pouvaient donc pas gérer le mode 640x350 en 16 couleurs Elles étaient heureusement extensibles d 128 Ko par l'adjonction de puces mémoires supplémentaires

Les derniers modèles de cartes EGA vendues étaient équipées de 256 Ko de mémoire Le fait d'avoir beaucoup de place mémoire dans une carte graphique permet d'y stocker plusieurs images d la fois Ce nombreuses constructeurs ont sorti des copies de la carte EGA Certaines étaient très sophistiquées, mais elles ont été dépossédées par l'apparition des premiers cartes VGA.

Le système graphique MCGA

Le système d'affichage MCGA est une norme proposée par IBM sur les PS/2 modèles 25 et 30 Ce n'est pas une carte graphique au sens propre, puisque les circuits MCGA sont directement présents sur la carte mère des PS/2 Les éléments intéressants de ce système d'affichage est un mode graphique de 320x200 en 256 couleurs ou chaque couleur peut être sélectionnée parmi une palette de 262 144 couleurs C'est le premier système d'affichage standard PC ou l'on peut afficher des images avec une qualité quasi-photographique Bien entendu, pour maintenir la compatibilité avec les anciens programmes, le MCGA est capable d'émuler les modes graphiques des cartes MDA, CGA et EGA

La carte VGA

Devant le succès de la norme MCGA, IBM a conçu et commercialisé la carte VGA qui possède les mêmes fonc-

Graphisme

Un magnifique perroquet en mode VGA 330x200 256 couleurs.

tionnalités. Elle peut être installée sur n'importe quel compatible PC. C'est rapidement devenu le standard graphique haut de gamme, repoussant l'EGA aux oubliettes. Toutes les machines vendues depuis un ou deux ans sont équipées de cartes VGA.

Les points forts de la carte VGA sont la possibilité de choisir les couleurs affichées parmi une palette de 262 144 couleurs possibles, le mode 256 couleurs et les modes hautes résolutions. Il est notamment possible d'utiliser un mode graphique 640x480 en 16 couleurs qui convient parfaitement pour de nombreuses applications graphiques.

Voici quelques années, le domaine du jeu et du graphisme était l'apanage de machines du type Amstrad CPC, Atari ST et Amiga qui disposaient d'un graphisme et d'un son très supérieurs à celui des PC. La généralisation des cartes VGA et des cartes sonores a provoqué l'apparition d'une multitude de jeux et de logiciels graphiques exploitant le mode 320x200 en 256 couleurs. Depuis cette période, le PC est devenu le meilleur ordinateur de jeu du marché.

Les modes VGA

- Un mode texte couleur de 25 lignes de 80 caractères
- Tous les modes CGA (émulation)
- Tous les modes EGA (émulation)
- Un mode 320x200 en 256 couleurs
- Un mode 640x200 en 16 couleurs
- Un mode 640x350 en 16 couleurs
- Un mode 640x480 en 16 couleurs

Les cartes SVGA

Très rapidement, les sociétés qui fabriquaient des copies de cartes EGA ont commercialisé des cartes VGA améliorées : les cartes SVGA. Il existe de nombreux modèles de cartes SVGA qui possèdent tous des modes graphiques intéressants : 640x480 en 256 couleurs, 800x600 en 16 et 256 couleurs, 1024x768 en 16 et 256 couleurs, etc. Certaines sont même capables d'afficher des images avec 65 000 couleurs présentes simultanément sur l'écran. Ces cartes ont fait complètement disparaître les cartes

Un superbe léopard en VGA 320x200 356 couleurs.

Mode graphique et mémoire

Plus un mode graphique est performant et plus il prend de place mémoire. C'est normal, puisqu'il faut stocker un plus grand nombre de pixels et de couleurs. Si vous utilisez un mode graphique important avec une machine peu rapide, l'affichage sera fortement ralenti.

CGA 320x200 en 4 couleurs : 16 Ko
EGA 320x200 en 16 couleurs : 32 Ko
EGA 640x480 en 16 couleurs : 153 Ko
VGA 320x200 en 256 couleurs : 64 Ko
VGA 640x480 en 256 couleurs : 307 Ko
VGA 800x600 en 16 couleurs : 240 Ko
VGA 800x600 en 256 couleurs : 480 Ko

Graphisme

Magnifique image 800x600 en 256 couleurs d'un lac de montagne. Un endroit idéal pour passer quelques jours de vacances.

VGA d'IBM. Si vous avez une carte VGA, il s'agit très probablement d'une carte SVGA. En effet, il règne une certaine confusion entre les termes VGA et SVGA. Si vous voyez VGA dans une publicité ou dans un catalogue, il faut lire SVGA. Ceci dit, n'hésitez pas à demander à un vendeur si le système qu'il vous vend est un système VGA ou SVGA. Vous trouverez, dans le prochain numéro de PC NOVICE, un article présentant les différents types de cartes SVGA existant sur le marché. Il vous conseillera dans l'achat de la carte graphique correspondant à vos besoins.

Changer de carte graphique

Si vous avez une machine ancienne équipée d'une carte graphique CGA, Hercules ou EGA, il est possible de l'améliorer en installant une carte VGA. Une carte VGA simple ne coûte que quelques centaines de francs. Mais il faut également penser à changer le moniteur vidéo. En cherchant bien, il est possible de trouver des moniteurs VGA couleurs aux environs de 2 000 F. Une configuration carte VGA et moniteur VGA couleur revient approximativement à 2 500 F.

En conclusion

Pour résumer cet article, trois standards graphiques se sont succédé au cours des années : CGA, EGA et VGA/SVGA. Chaque standard est compatible avec les standards précédents. Un PC équipé d'une carte EGA peut exécuter des programmes écrits pour une carte CGA. Et un PC avec une carte VGA/SVGA peut exécuter des programmes écrits pour une carte CGA ou EGA.

Chaque type de carte nécessite un moniteur particulier. Il est impossible de faire fonctionner une carte EGA sur un moniteur CGA, ni une carte VGA sur un moniteur EGA ou Hercules. Pour répondre à une question qui nous a déjà été posée, lorsqu'une carte VGA/SVGA émule une carte EGA ou CGA, l'affichage simulé se fait sur l'écran du moniteur VGA. Il n'y a pas besoin d'avoir un moniteur EGA ou CGA supplémentaire. Il existe un grand nombre de programmes écrits pour des cartes CGA et EGA, c'est pourquoi, il est important de pouvoir les exécuter sur une carte VGA. Pour donner un exemple, le jeu d'aventure CLYDE fourni avec la disquette de PC NOVICE n°2 a été écrit pour une carte EGA. Lorsque vous achetez un programme, surtout un programme de jeu, vérifiez bien qu'il exploite au mieux votre carte vidéo. Il est décevant d'acquérir un nouveau programme et de s'apercevoir qu'il possède seulement des graphiques CGA alors que vous avez une superbe carte VGA.

Patrick Leclercq

Avalanche d'images
Rien que pour vos yeux !

Le graphisme est l'un des aspects le plus fascinant de la micro-informatique individuelle. C'est pourquoi, nous vous offrons une bibliothèque d'images que vous pourrez visualiser et modifier à volonté.

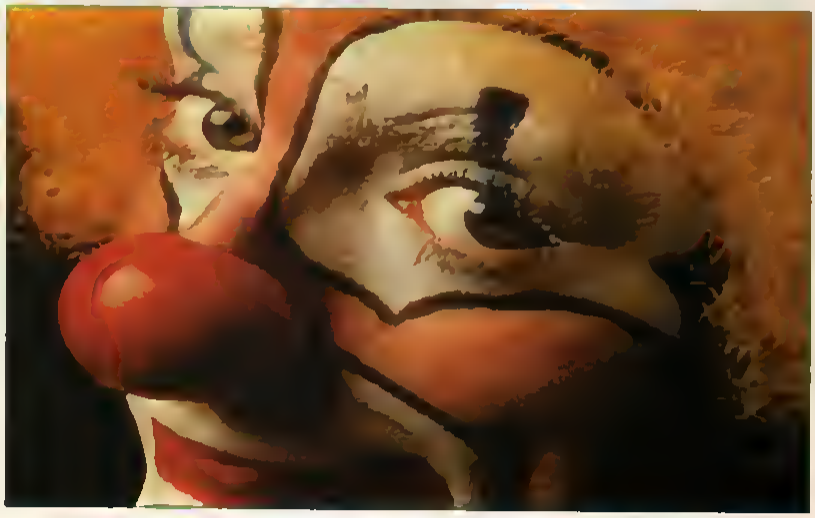
Vous voulez d'autres images VGA 320x200 ou des images plus grandes? Ecrivez-nous pour nous faire part de vos desirs sur le contenu de la disquette du mois N'oubliez pas que c'est votre disquette!

La disquette du mois contient 9 images VGA 320x200 en 256 couleurs Pourquoi des images 320x200 alors que nous vous avions propose des images plus grandes le mois dernier? Tout simplement pour vous offrir 9 images a la place de 3

Décompactage des images

Les images sont présentes sur la disquette sous la forme d'un fichier compresse auto-décompactable Pour les installer sur le disque dur, il faut lancer l'execution du fichier auto-decompactable à partir de la disquette du mois Cela se fait sous DOS, a l'apparition de **C:\>** en tapant la commande suivante **A:IMAGES C** puis valider avec **[Entrée]** Les images s'installent alors dans le repertoire **C:\NOVICE4\IMAGES.** Si ce repertoire n'existe pas, il est cree automatiquement Attention pour que toutes les images s'installent sur le

CLOWN.BMP: ***L'image d'un clown pour faire plaisir aux petits et aux grands.***



Graphisme

Qui dit que l'informatique est une discipline technique froide et sans âme ?

disque dur, il faut qu'il y ait au moins 500 Ko de mémoire libre. Sans cela, il y aura une erreur de décompactage.

Décompactage sur un disque quelconque

Si vous désirez décompacter les images sur une disquette ou sur un disque dur, il faut lancer l'exécution du fichier auto-décompactable en le faisant suivre du nom du disque. L'exemple suivante installe les images sur le disque dur D.

A:IMAGES D:

Visualisation des images

Une fois les images installées sur le disque dur, vous pouvez les visualiser et les utiliser. Elles sont stockées dans des fichiers au format graphique BMP. C'est un format très utilisé, ne serait-ce qu'avec Windows. Les images peuvent être visualisées avec des programmes de dessins comme Paint Brush (fourni gratuitement avec Windows), Paint Shop Pro, Photo Styler, etc.

Si vous ne possédez pas de logiciels de dessin supportant le format graphique BMP, vous pouvez utiliser l'utilitaire SVGA fourni sur la disquette. Chaque fois que nous vous offrirons des images, nous y adjoindrons un programme capable de les visualiser.

Patrick Leclercq

FROG.BMP: Une petite grenouille verte à l'affût d'un insecte. Il n'est pas toujours simple de se nourrir.

Liste des images

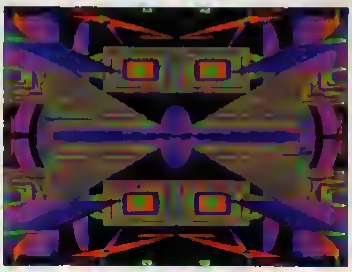
Voici la liste des images avec une brève description de leur contenu

AIGLE.BMP : un magnifique aigle
CLOWN.BMP : un clown triste
FROG.BMP : une grenouille verte
OISEAU.BMP : un superbe perroquet
AMBER.BMP : une jolie brune
PAIGE.BMP : une superbe blonde
NANA.BMP : une belle vacancière
SOPHIE.BMP : une image très BCBG
LEOPARD.BMP : une redoutable créature

DAZZLE

Une féérie d'images psychédéliques

L'Ere du Verseau approche, les vacances aussi. Pour décompresser au maximum, ouvrez grand la fenêtre, mettez Dire Strait au Scott Fitzgerald sur votre chaîne hi-fi, respirez profondément et laissez-vous envahir par la magie de Dazzle, Dazzle, Dazzle, Dazzle...



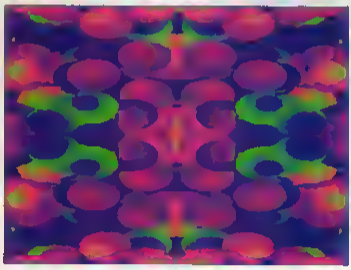
Voici les effets graphiques que votre écran pourra vous proposer.

DEMARRAGE

Ouvrez le repertoire DAZZLE en tapant
CD DAZZLE puis valider
DAZZLE puis valider
Le programme va se charger et afficher immédiatement des dessins multicolores.

Vive les mathématiques!

Oui, car Dazzle n'est rien d'autre que des maths, et des couleurs Qui ne se souvient pas de ses premieres resolutions d'equations, ou la grande question etait mais a quoi cela sert-il? Même si avec l'âge on s'aperçoit vite que les équations nous sont utiles dans bien des domaines, avec Dazzle, elles deviennent de l'art, et quel art! Bon, d'accord, ce n'est pas le premier logiciel à mettre en image des algorithmes, mais c'est bien le premier shareware à être un tel regal pour les yeux Antivirus incorporé, EGA ou VGA, du 8088 ou 486, avec ou sans les bulles, Dazzle est sans contre-indication et a consommer sans aucune modération

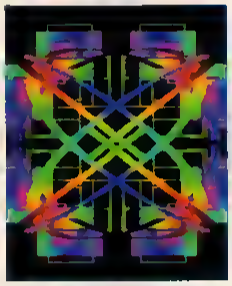


Cette image n'est-elle pas reposante?

Installation

Le programme DAZZLE est fourni sur la disquette PC NOVICE n°3 Il s'installe sous DOS à partir de la racine **C** du disque dur Les fichiers sont compactes dans un programme auto-decompactable dénomme **DAZ.EXE** Ce programme contient 7 fichiers qui se decompacteront sur le disque dur, dans le répertoire DAZZLE
Pour demarrer l'installation, a l'apparition de **C:\>**, glissez la disquette dans le lecteur A, puis tapez
A:DAZ.EXE C:\DAZZLE puis valider avec **[Entree]**
Si vous desirez installer le programme sur un autre disque (le D par exemple), il suffit de changer le lecteur de destination Soit la ligne de commande suivante
A:DAZ.EXE D:\DAZZLE

Applications graphiques



Un exemple d'ecran obtenu avec les algorythmes mathématiques de DAZZLE.

Utilisation

Un grand nombre d'options peuvent être spécifiées au lancement de Dazzle, les voici dans le détail Elles se saisissent sous la forme dazzle -x -y, ou dazzle -xy Utilisez StéréoShell (fourni sur la disquette) pour simplifier vos saisies Lancez-le et mettez **DAZZLE.EXE** en surbrillance, en appuyant deux fois sur [Entree] Entrez alors l'un des paramètres suivants dans la fenêtre qui vient de s'ouvrir

-?: affichage des paramètres de chargement

-$: informations sur le payement

-2: 2 fois la palette, empêche le vacillement des couleurs si votre CPU ou votre carte graphique sont trop lents Dazzle affiche alors 2 fois de suite la même palette de couleurs

-C: Compatible Mode, par défaut Dazzle utilise le BIOS pour plus de rapidite, mais certaines machines peuvent avoir des difficultés avec ce mode de fonctionnement Si vous constatez des distorsions ou des scintillements de l'image, essayez cette option

-D: Delay Ralenti Dazzle, si vous avez un PC tres rapide, ou juste pour des raisons artistiques

-E: EGA mode Normalement, Dazzle détecte de lui-même la carte video, cette option s'adresse aux possesseurs de carte VGA qui voudraient tester l'EGA.

-K: Keyboard unchanged Neutralise les utilitaires d'accélération du clavier qui peuvent gêner en mode semi-automatique

-N: No retract of hard disk head, (ne pas rétracter la tête de lecture du disque dur), ne qu'il fait par précaution car il arrive souvent que Dazzle tourne pendant de longs moments

-V: VGA mode Pour certaines cartes graphiques "exotiques" qui ne seraient pas reconnues par Dazzle

-X: XT compatible mode Permet à Dazzle de tourner sur 8088 et 8086 (EGA ou VGA)

-4: mode EGA 4 couleurs

-A: Alternate color cycling speed, augmentation de la vitesse du cycle des couleurs

-F: Fixed colors En temps normal, Dazzle choisit aléatoirement ses palettes de couleurs entre chaque image Avec cette option, la palette sera toujours la même

-H: Hide EGA border, masque la bordure en EGA.

-M: Mad mode, encore plus psychédélique

-S: Show mode Force Dazzle à afficher la même image Il est possible de paramétrer cette option afin de garder une image un certain temps Entrez la commande sous la forme -S=xxxx secondes (de 1 à 3 600)

-T: Tall vidéo aspect ratio mode, commute l'affichage en 320x300 pour plus de rapidité mais avec moins de details

-B: Bashful. Charge Dazzle sans la page de présentation

-I: Insecure, l'antivirus n'est pas lancé au chargement

-Q: Quiet, aucun son

-W: Windows environnement, prépare Dazzle à fonctionner sous Windows

-Z: create Dazzle doc, pour ceux qui l'auraient perdu

Fonctionnement

Dazzle propose deux modes de fonctionnement Le mode automatique où il suffit de regarder, et le mode semi-automatique où il est possible, grâce aux touches du clavier, d'appeler les dessins de son choix, dessins qui sont entièrement parametrables Pour passer d'un mode à l'autre, pressez les touches [Alt] + [F9] Voici quelques touches qui sont valables dans les deux modes

[Esc]: quitte le programme

[Tab]: fixe l'image, à noter que si vous reappuyez sur **[TAB]**, le dessin reste fixe, mais les palettes de couleurs redeviennent actives

[Space]: redémarrage de Dazzle après une pause avec **[Tab]**

[F5]: sauvegarder une image en format PCX, le fichier ainsi créé se présentera sous la forme daz_xxxx pcx (xxxx = 0001 à 9 999)

[,]: coupe le son (quiet mode)

[+] et **[-]:** change la vitesse, quand un "beep" se fait entendre, la vitesse est au maximum ou au minimum

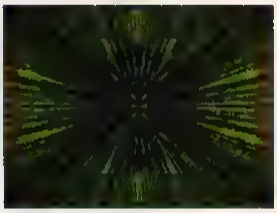
PgUp et PgDn: modifie la vitesse du cycle des couleurs

Shift + [F10] réinitialise la palette de couleurs

[Ctrl] + [F10]: change la couleur de fond

En mode semi-automatique, pressez **[F2]** pour accéder aux menus de configuration des dessins Là, vous pourrez tout paramétrer afin de créer vos propres réalisations

Laurent-Xavier Larnary



Prêt pour un voyage dans l'hyper-espace?

Configuration requise

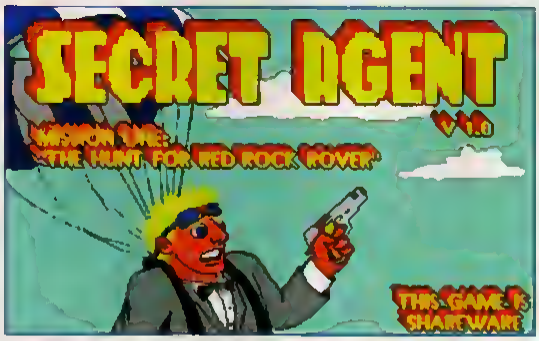
Processeur du 8088 au 486
Carte graphique EGA ou VGA
Systeme d'exploitation MS-DOS 3 1 et suivantes
Ce programme est un shareware

Agent
Les aventures trépidantes de l'agent secret 006

Configuration acceptée
Processeur
80286/80386/80486
Système d'exploitation DOS 3.3 et versions suivantes
Disque dur obligatoire
Souris non
Joystick oui
Carte couleur EGA, VGA 16 et 256 couleurs
Carte sonore haut parleur

Guidez l'agent secret 006 dans la recherche de plans secrets dérobés par une puissante société de terroristes, la Diabolical Villain Society (DUS).

Votre mission vous amène sur un archipel de l'Océan Pacifique ou votre audace et votre courage vous permettront de sauver l'équilibre politique de notre planète



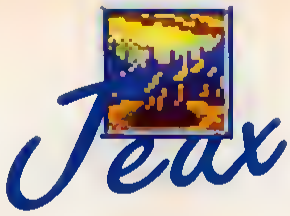
L'agent secret 006 est parachuté sur la base de la Diabolical Villain Society pour y remplir sa périlleuse mission.

Installation

Insérez la disquette contenant les jeux PC Novice dans le lecteur de votre ordinateur
Si vous utilisez la commande DIR A., vous verrez apparaître le programme executable AGENT EXE. Ce programme contient l'ensemble des fichiers compactés de votre jeu
Pour l'installer, il suffit, sous DOS, à l'apparition de C \> de taper la ligne suivante
A AGENT C puis valider avec [Entree]
Le répertoire contenant les fichiers du jeu se créera alors automatiquement sur le disque dur C

Votre mission

Votre mission est contenue dans un dossier strictement confidentiel à détruire après lecture Lisez-le vite avant que ce dernier ne s'efface Voici son contenu
"Les scientifiques de notre gouvernement ont travaillé sur un projet secret un puissant satellite laser rubis capable de viser et de tirer sur toute cible en orbite terrestre Son nom de code est -Red Rock Rover-
Il y a deux semaines, les plans de ce projet confidentiel ont été volés par la Diabolical Villain Society (DUS), qui compte l'utiliser pour élaborer une menace terroriste à échelle mondiale
Vous avez été choisi par le Bureau pour vous infiltrer dans la base de la DUS et mettre en sûreté, les plans Votre mission, si vous l'acceptez, est donc de rapporter les plans secrets du projet du -Red Rock Rover- Vous serez seul, sans aucune aide extérieure Attention! votre mission est d'une importance capitale De votre succès dépend l'équilibre des pouvoirs de notre planète
Nous n'avons pas de dossier sur le chef de la DUS, mais il est astucieux et dangereux. La base de la DUS située sur un archipel perdu dans l'océan Pacifique,
se compose de multiples forteresses bien gardées
Si vous êtes capturé, le Bureau niera avoir connaissance de votre existence Le bureau



vous souhaite Bonne Chance! vous en aurez besoin".

Démarrage du jeu

Sous DOS, ouvrez le répertoire AGENT en tapant
CD AGENT puis valider avec [Entrée]
Tapez SAM1 puis valider pour lancer le jeu
La presentation du jeu apparaît...

Les commandes

Le menu principal (main menu)

Le menu principal. Aventurez-vous dans la base de la DUS en tapant sans trembler sur la touche N.

Pour appeler le menu principal, appuyez sur la touche [Entrée] dès la fin de la présentation
New game tapez N pour commencer une nouvelle partie
Restore old game utilisez la touche R pour reprendre une partie en cours
Story appuyez sur S si ne connaissez pas encore vos ordres de mission
Instructions consultez d'abord nos instructions
High scores tapez sur la lettre H de votre clavier pour vérifier que vous êtes le meilleur
Quit to DOS appuyez sur la touche A (qui est l'équivalent du Q du clavier americain) pour mettre fin a vos aventures Les autres commandes ne concernent pas directement le jeu il s'agit des notes des auteurs

Les commandes opérationnelles (operational command bank)

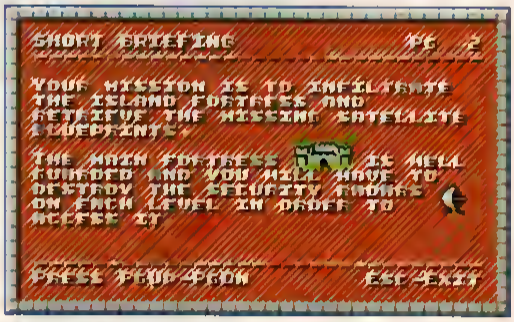
Pour appeler la banque des commandes opérationnelles, tapez sur les touches [Esc] ou [F1] à partir, soit d'une forteresse, soit de la carte de l'île
Help pour obtenir le seul secours auquel vous avez droit, appuyez sur la touche H
Toggle sound pour activer ou désactiver le son, tapez T
Video select pour améliorer la résolution de votre jeu, utilisez la touche V.
Joystick toggle pour jouer avec votre joystick, sélectionnez la lettre J
Calibrate joystick. pour calibrer votre joystick, appuyez sur le C de votre clavier
Keyboard config pour modifier à votre goût les touches de déplacement et d'action, utilisez la touche K
Restore game pour revenir à une partie sauvegardée, tapez R
Save game pour sauvegarder une partie en cours, appuyez sur la lettre S Vous pouvez sauvegarder au maximum dix phases de jeu numérotées de 0 à 9 et ceci à partir de la carte de l'île
Quit pour abandonner l'exploration d'une forteresse, utilisez la touche A (qui est l'équivalent du Q du clavier américain) Trois choix s'offrent alors à vous revenir sous MS-DOS (DOS), retourner au menu principal (Title screen), repartir à la conquête d'une nouvelle forteresse (Island map)

Instructions

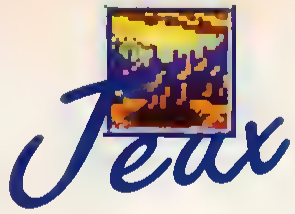
La carte de l'île (Island Map)

La carte de l'île. L'agent 006 se demande vers quelle forteresse se diriger d'abord. Mais il sait qu'il ne pourra entrer dans la forteresse principale (celle au premier plan), seulement après avoir visité toutes les autres.

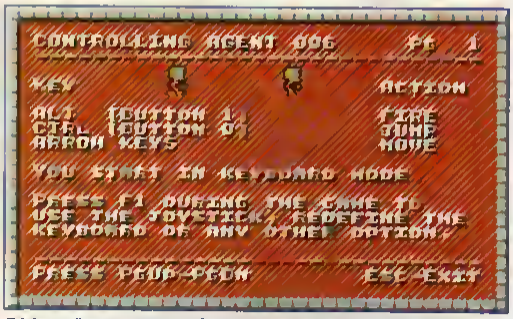
L'île est la base de la Diabolical Villain Society On y voit de nombreuses forteresses, des téléporteurs et la forteresse principale
Les forteresses sont toutes différentes, le danger y est variable et la sortie plus ou moins difficile a trouver
Les téléporteurs vont conduiront dans le centre de l'île, inaccessible à cause des



Votre mission est de retrouver les plans secrets du satellite -Red Rock Raver-.



Jeux



Dirigez l'agent 006 grâce aux fonctions ici décrites. Vous pouvez aussi utiliser votre joystick.

bois, et dans les petits îlots de l'archipel.
La forteresse principale est la mieux gardée.
Pour y entrer, détruisez d'abord les radars de toutes les différentes forteresses auxquelles vous avez eu accès.
Votre mission est de s'introduire dans toutes les forteresses de l'île afin d'y retrouver les plans secrets du -Red Rock Rover-.

Diriger l'agent 006

L'agent 006 se déplace avec les touches de direction. Si vous appuyez sur la touche [Ctrl], il saute et tire si vous utilisez la touche [Alt]. Si vous préférez utiliser d'autres touches de commande, appelez la banque de commandes opérationnelles et sélectionnez "Keyboard config".
Vous commencerez toujours votre aventure en utilisant les touches de votre clavier. Si, au cours du jeu, vous préférez vous servir votre joystick, appuyez sur la touche [F1].

Les objets

Dans les forteresses, vous trouverez de nombreux objets, n'omettez pas de vous en saisir.
Certains, les utilitaires, aideront l'agent 006 à réussir sa mission, mais c'est à vous de déterminer l'usage de ces choses. Alors utilisez-les à bon escient.
D'autres, les objets bonus, vous permettront de glaner quelques points de bonus. Le nombre de points de bonus est fonction de l'objet que vous venez de ramasser.

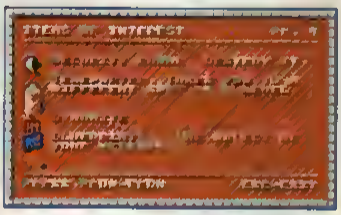
Vous voyez ici un grand nombre d'objets qui vous seront utiles ou qui vous donneront des points :
- une balle représentant des munitions supplémentaires.
- des clés pour ouvrir les portes.
- des objets bonus (un sac de dollars et une loupe).

Ces objets sont également répartis dans les forteresses.
Si vous voulez que votre nom occupe la première ligne des "high scores", prenez en un maximum.

Les utilitaires

Les clés de couleur vous permettent d'ouvrir une porte de la même couleur. Par exemple, la clé bleue ouvre la porte bleue la plus proche.
Les munitions vous sont utiles pour exterminer tous vos ennemis. Parfois, il vous faudra jusqu'à cinq balles pour tuer un seul ennemi.
Les barils "poussables" ont deux utilités : servir de bouclier et être un tremplin.
D'autres objets sont là pour accroître vos capacités

Les premiers utilitaires. N'oubliez pas de les utiliser.



La suite des utilitaires. A vous de déterminer leur usage.

Les derniers utilitaires. Tous vous seront d'une grande aide.

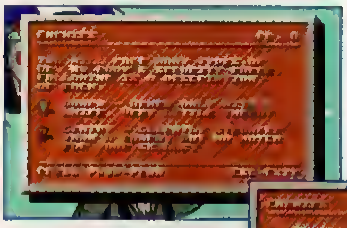
comme la vitesse et la force de tir de vos armes
Les radars sont à détruire dans toutes les forteresses C'est la condition d'acces a la forteresse principale
Les téléporteurs vous donnent l'accès à une autre partie de la forteresse ou vous attendent la suite de vos aventures
Les bâtons de dynamite vous sont utilés pour faire voler en eclats les portes de sortie des forteresses, mais méfiez-vous du souffle lors de l'explosion!
Les plans, objet de votre mission, sont o récupérer, mais cela, vous le savez
Les portes de sortie vous permettent de quitter la forteresse que vous venez de visiter de fond en comble et dans laquelle vous avez frôlé la mort
L'ordinateur peut être utilisé seulement grâce aux disquettes trouvées sur votre route
Les lunettes d'invisibilité vous feront voir l'avenir sous un meilleur angle

Les objets bonus
Il s'agit
- de sacs pleins de dollars,

Les derniers objets bonus. Vous les trouverez en grand nombre dans les différentes forteresses.

- de mallettes d'hommes d'affaires ou alors d'espion,
- d'un tube de dentifrice et d'une brosse o dents qui permettent à notre agent 006 de garder son beau sourire,
- de loupes,
- de microprocesseurs,
- de montres pour espions,
- de téléphones portables,
- de teddy bears, les fameux petits ours en peluche

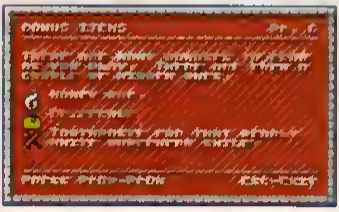
Les ennemis
Vous affronterez de nombreux ennemis Les membres de la force de sécurité de la base de la DUS, dirigés par le docteur No Body, sont plus ou moins dangereux Vous rencontrerez aussi une autre catégorie d'ennemis que la force de sécurité de la base Il s'agit des robots Lisez attentivement la description de tous ces êtres néfastes car elle vous aidera à contrer leurs attaques de façon efficace



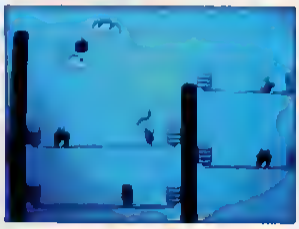
La force de sécurité du docteur No Body. Ceux-ci sont les plus inoffensifs.

La force de sécurité du docteur No Body
- Les gardes ils sont vêtus de blanc et ont pour seul arme, un poignard Ils présentent pour vous une faible menace
- Les sentinelles Ils portent un costume rouge Elles sont légerement plus fortes que les gardes Cependant, votre habilite saura vite déjouer leurs plans
- Les ninjas Ils sont habillés d'une combinaison grise et sont experts dans l'art ninja Prenez garde à eux! Ce sont des combattants féroces
- Les maîtres ninjas: tout de bleu vêtus, ils sont très dangereux car entraînés à tuer Ils sont habilités à vous tirer dessus si vous vous approchez trop d'eux
- Les brutes cheveux bruns, uniforme gris et chaussures rouges comme la

La force de sécurité du docteur No Body, suite. Attention à ceux-là! Ils sont très méchants.

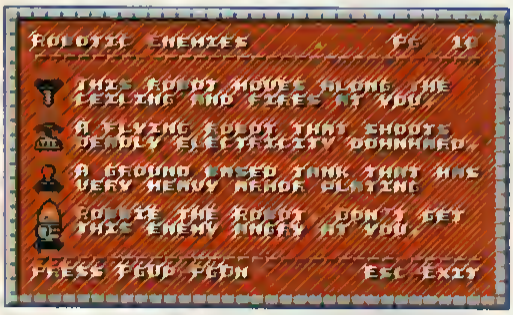


Les premiers objets bonus. Ramassez-les sur votre passage pour marquer un maximum de points.



Allez vite récupérer des munitions car des combats avec les forces de sécurité vous attendent :
- munitions.
- un garde.
- un ninja.

Jeux



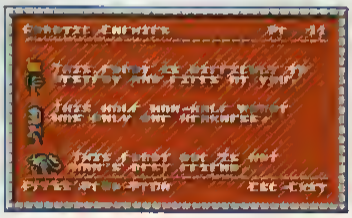
Les premiers robots. Méfiez vous d'eux car ils sont capables de vous tuer.

couleur de votre sang, ils sont les plus meurtriers de vos ennemis. Ils peuvent tirer dès que l'envie leur prend.

Les robots ennemis

- Les machines qui se déplacent le long des plafonds ont un rayon laser dont les tirs nuisent gravement à votre santé.
- Les robots volants envoient des rayons électriques fatals.
- Les tanks sont blindés et par conséquent, très difficiles à détruire.
- Les robots Robbie ont une patience plus que limitée. A la moindre contrariété, ils deviennent indestructibles.
- Les androïdes tireurs sont les plus dangereux car leur puissance de feu vous réduit à néant.
- Les mi-robots mi-humains: ils sont très forts mais ont une toute petite faiblesse. A vous de la découvrir pour les exterminer sans pitié.
- Les chiens robots ne sont pas les meilleurs amis de l'homme. Vous vous en rendrez rapidement compte à vos dépens.

La santé de notre agent secret. Quand vous commencez un nouveau niveau, vous disposez de trois vies, représentées par trois visages de notre espion favori.
Chaque fois que vous êtes touché, vous perdez une vie et si vous êtes touché trois fois, vous recommencez le niveau à partir de son début. Vous avez un nombre infini de vies afin que vous terminiez, avec succès, votre aventure.

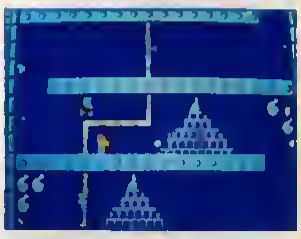


Les derniers robots. Tous ont des faiblesses, découvrez-les vite.

Trucs et astuces

Vous aurez toujours en mains une seule clé de la même couleur. Par exemple, vous ne posséderez jamais deux clés bleues en même temps. La deuxième clé bleue est d'ailleurs verrouillée pour vous empêcher de la prendre avant d'avoir ouvert une porte de couleur bleue avec la première.
De nombreux pièges truffent les forteresses. Tous n'ont qu'un but, votre mort dans des conditions horribles. Voici une liste non exhaustive des pièges qui vous attendent.
- les piques qui jaillissent du sol, des plates-formes ou des plafonds,
- les flèches plantées dans le sol sur lesquelles vous risquez de vous empaler,
- les canons qui tirent sur vous de manière intempestive,
- les mines qui explosent dès que vous les frôlez,
- les barrières électriques qui vous électrocutent en moins d'une milliseconde,
- les nappes de pétrole enflammées qui vous réduisent en cendres,
- les flaques d'eau assez profondes pour que vous vous y noyiez.

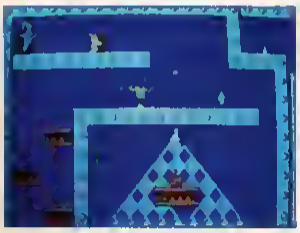
Vous voilà prévenu, alors un seul conseil: ouvrez l'œil.



La difficulté consiste à éviter les balles tirées par les canons. Pour cela, utilisez le baril "poussable" en sautant dessus, dès que la balle se rapproche un peu trop de vous.

N'oubliez pas que les utilitaires sont placés sur votre chemin pour vous aider de façon efficace. Ils sont d'ailleurs la clé de votre réussite. Pour mieux vous faire comprendre leur importance, voici quelques exemples d'utilisation de ces objets bien pratiques.
- si vous glissez une disquette dans un ordinateur, vous verrez se déconnecter tous les systèmes de sécurité électriques de la forteresse,
- si vous entrez dans un téléporteur, vous accéderez directement à la partie de la forteresse qui vous intéresse,

Jeux



Récuperez les clés, évitez les attaques du mi-robot mi-humain et n'oubliez pas la dynamite nécessaire lors de la sortie de la forteresse.

- si vous chaussez sur votre nez les lunettes d'invisibilité, vous verrez apparaitre de nouvelles plates-formes
-si vous allumez les mèches de la dynamite, vous ferez voler en éclats les portes de sortie des forteresses, mais méfiez-vous du souffle lors de l'explosion.

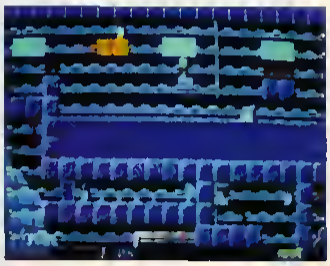
Si vous utilisez le téléporteur, vous gagnerez sans effort un autre partie de la forteresse.

Notre agent secret ne peut utiliser l'ordinateur. Le message nous indique que celui-ci fonctionne uniquement avec une disquette.

Parfois, un message vous signale l'usage de l'utilitaire que vous venez de recuperer

Marquer un maximum de points, tel est oussi votre objectif Dans ce but, saisissez tous les objets bonus que vous trouverez sur votre route Cependant, la recupération de certains d'entre eux vous oblige à des péripéties pouvant vous conduire directement au "paradis" des agents secrets Alors moderez parfois vos ambitions

Observez attentivement les rabots Taus ant des taiblesses En voici quelques exemples·
- les tanks explosent en mille morceaux, si on leur tire dessus,
- les chiens sant méchants mois se déplacent très lentement,
- les mi-robots mi-humains ont des moments d'inattention Vous trouverez de vous même celles des outres robots
Ramassez le plus de munitions que vous pourrez, elles vous seront utiles à tout moment
En effet, pour anéantir tous les ennemis rencontres sur votre chemin, il vous en faudra un grand nombre
Pour exemple cinq balles sont nécessaires pour tuer un maître ninja, et trois pour réduire en cendres l'horrible chien-robot
Reduisez à néant les rodors puisque cette destruction est la condition d'accès à la forteresse principale, celle qui réserve le plus de surprises et celle qui renferme les documents que vous recherchez
Si vous n'arrivez pas à trouver la sortie d'une des forteresses, ne vous énervez pas Quittez la Pour cela, appuyez sur les touches [Esc] ou [F1] et selectionnez "Island Map" pour revenir sur l'île Dirigez-vous alors vers une autre forteresse Celle-ci sera certainement moins éprouvante pour vos nerfs Quand vous aurez reussi l'assaut d'une forteresse, celle-ci sera rayee de la carte



Pour ne pas nourrir les requins, servez-vous de la plate-forme volante. Ce jeu demande une grande habileté, de la réflexion et une certaine patience.

Tirez sur le radar. De sa destruction dépend votre accés à la farteresse principale.

Utilisez les fonctions "save" (sauvegarder) et "restore" (rétablir) pour garder trace de votre progression ne pas recommencer des le premier faux pas, votre aventure à zero

Marion Bertram

Tarot 200

Ne manquez plus de partenaires

Vous ne savez pas jouer au tarot? Vous souhaitez vous perfectionner? Ne vous inquiétez pas! Tarot 200, jeu de tarot sur ordinateur, vous offre une solution adaptée à votre problème.

CONFIGURATION ACCEPTÉE
Processeur 80286/80386/80486
Système d'exploitation
DOS 3 3 et au-delà
Disque dur oui
Souris non
Joystick non
Carte couleur VGA 16 couleurs
Carte sonore haut-parleur

Installation

Insérez la disquette contenant les jeux PC Novice dans le lecteur de votre ordinateur
Si vous utilisez la commande DIR A., vous verrez apparaître le programme exécutable TAROT200 EXE Ce programme contient l'ensemble des fichiers compactés de votre jeu
Pour l'installer, il suffit, sous DOS, à l'apparition de C.\> de taper la ligne suivante
A: OILCAP C: puis valider avec [Entrée]
Le repertoire contenant les fichiers du jeu se creera alors automatiquement sur le disque dur C.

Tarot 200 vous donne l'opportunité de choisir les joueurs avec lesquels vous amuserez. Chaque personnage correspond à un niveau de jeu.

Démarrage

Sous DOS, ouvrez le répertoire OILCAP en tapant
CD OILCAP puis valider avec [Entrée]
Tapez OILCAP puis valider pour lancer le jeu
La présentation du jeu apparaît. puis l'ecran de jeu

Choix des personnages

Vous disposez par défaut de cinq joueurs, nombre maximal auquel on joue au tarot
Cependant, si vous désirez faire une partie à quatre, c'est possible Vous cliquerez alors sur le dernier joueur jusqu'à ce qu'il disparaisse et que soit inscrit le message "I'm gone"
Ce tarot informatique vous propose également de sélectionner les personnages qui vont partager votre table de joueurs impénitents Pour cela, vous cliquerez sur la première figure jusqu'à l'apparition du premier personnage avec lequel vous souhaitez faire une partie
Et ainsi de suite pour les quatre restants
Sachez, de plus, que le choix du personnage est important En effet, chaque figure représente soit un humain (vous ou vos compagnons de jeu), soit un joueur géré par l'ordinateur dont les qualités "tarotiques" sont variables Il s'agit donc
- du point d'interrogation. Il correspond à un joueur humain,
- d'un petit bout de chou c'est un joueur de faible niveau mais qui connaît et respecte les règles,
- d'une fille au nom de fruit elle joue nettement mieux que le petit garçon mais elle n'a aucun esprit d'équipe,
- d'un voyou "destroy" c'est lui qui joue le

mieux. Il fait des coupes, tient compte de ses alliés et connaît de nombreuses astuces.
Notez que l'ordinateur n'a pas besoin de vous, pour jouer. Cette possibilité est intéressante à plusieurs titres. Tout d'abord, si vous ne savez pas jouer, vous acquerrez quelques rudiments en les observant.
Ensuite, si vous êtes un joueur moyen, vous découvrirez de nouvelles tactiques vite applicables.
Enfin, si vous faites partie des experts du tarot, vous entraînerez votre capacité de mémorisation des cartes.
Tarot 200 vous propose aussi de jouer avec vos amis humains.
Dans ce cas, un message vous prévient que le jeu d'un joueur donné va s'afficher.
A ce joueur-là de jeter un coup d'oeil sur ses cartes et aux autres de s'écarter, sous peine de sévères représailles!

Ecran de jeu

L'écran de jeu de Tarot 200
1) Les personnages. Le preneur est Bou'chou, son nom est souligné.
2) Les cartes jouées. Celle jouée par Ouistiti est placée sous son nom. Il en est de même pour les autres joueurs.
3) Votre jeu, à vous seul humain de la partie (joueur 1).
4) Les messages sont à suivre durant le jeu.
5) Les icônes en blanc sont celles à connaître.

Vous, humains, pouvez jouer seul ou à plusieurs contre les personnages fictifs de Tarot 200. Si vous êtes au moins deux individus au sang chaud, votre jeu s'affichera à tour de rôle.

L'écran de jeu est simple. Peu de fonctions sont à connaître puisque Tarot 200 se joue principalement à l'aide des deux boutons de votre souris.
Un grand nombre de messages s'afficheront à l'écran au cours de chaque partie. Certains vous indiquent la procédure à suivre, d'autres vous tiennent au courant de l'évolution du jeu. Lisez-les tous bien attentivement car ils sont la clé de votre succès, avec les cartes que vous avez en mains, bien sûr.
Si vous êtes le seul humain en lice, votre jeu sera affiché en permanence sur l'écran. Si vous jouez à plusieurs êtres faits de chair et d'os, c'est le jeu de celui qui doit poser une carte qui s'affiche à l'écran. Dès que ce dernier aura joué, son jeu s'effacera pour laisser la place à celui du joueur humain suivant.

Pour savoir la carte posée par chaque joueur, il suffit de regarder en dessous de quel personnage chaque carte se localise. Le preneur est indiqué par un trait rouge qui souligne son nom. Il en est de même pour le partenaire du preneur dès que celui-ci a joué le roi appelé.

Déroulement du jeu

Les enchères
Les enchères constituent la première phase du jeu. Trois alternatives se proposent à chacun des joueurs: prendre, garder ou passer. Si l'un des joueurs a pris, ceux qui suivent peuvent surenchérir.

Les enchères. Vous avez toutes les têtes couronnées à trèfle, la possibilité de faire une coupe et surtout 3 bouts, le petit et le "21" d'atout. Ici, n'hésitez pas! Prenez!

Le chien
Quand les enchères sont terminées, le chien est retourné (3 cartes ou 6 cartes en fonction du nombre de joueurs). Tout le monde peut y jeter un coup d'oeil.

Ralph a pris. Il appelle le roi de carreau. Le chien contient 3 cartes de carreau. Vous ne saurez pas ce que Ralph y met en retour.

Si vous avez pris, vous constituerez votre chien. Dans ce but, cliquez d'abord sur chacune des cartes du chien initial pour les placer dans votre jeu. Sélectionnez ensuite par un simple clic, les cartes que vous souhaitez mettre dans votre chien personnel.

La marque en fin de partie. Fonzy avait pris et avait appelé le joueur 1. Ils avaient deux bouts et donc, devaient faire 41 points. Ils n'ont en eu que 35,5 et donc chutent de la différence entre 41 et 35,5 points, soit de 5,5 points.

La partie

Quand c'est à vous de jouer, cliquez sur la carte que vous voulez poser. Attention! si rien ne se produit, vous avez voulu poser une carte non autorisée à ce moment de la partie. Ne vous inquiétez pas, l'ordinateur ne peut pas tricher non plus.

A vous de jouer! La couleur demandée est le pique. Vous devez mettre le Valet de pique, seule carte de pique restante dans votre jeu.

Les points

A la fin d'une partie, les points sont calculés automatiquement et vous indiquent si le preneur a rempli ou non son contrat.

Les règles du tarot

Description des cartes

Ce jeu comporte 78 cartes qui se décomposent comme suit.

14 cartes de chaque couleur (carreau, pique, coeur et trèfle) qui sont dans l'ordre décroissant le Roi, la Dame, le Cavalier (l'originalité du tarot), le Valet, 10, 9 1,

- 21 atouts dont le plus faible est le "1" (le petit) et le plus fort est le "21",
- l'Excuse.

Le petit, le "21" d'atout et l'Excuse sont appelés les bouts.

Nombre de joueurs

Le tarot se joue à trois, quatre ou cinq joueurs. Les modalités de jeu varient en fonction du nombre de joueurs.

- Trois ou quatre joueurs

Le chien comporte 6 cartes et le preneur doit réussir seul son contrat.

- Cinq joueurs:

Le chien contient 3 cartes et le preneur appelle un roi. Si le roi appelé appartient au jeu d'un autre joueur, c'est ce dernier qui devient son partenaire. Si le roi appelé est dans le jeu du preneur ou dans le chien, c'est au preneur de réussir son contrat, seul contre quatre. Enfin, le partenaire du preneur n'est connu que quand celui- ci a joué le roi appelé.

Le jeu

La première carte posée sur le tapis détermine la couleur demandée. Deux possibilités:

- on possède une carte de la couleur demandée et on la joue,
- on ne possède pas une carte de la couleur demandée, alors, on coupe en posant un atout, ou l'on surcoupe en jouant un atout plus fort que celui qui a été déjà posé.

Le joueur qui remporte le pli est

- celui qui a posé la plus forte carte de couleur si personne n'a coupé,
- celui-ci qui a joué le plus fort atout si la couleur demandée a été coupée.

Les enchères

Les enchères classées dans l'ordre croissant sont

- passer: décider de ne pas prendre,
- prendre: se lancer mais timidement,
- garder: prendre avec, au

moins, un bout et dès têtes,
- garder sans le chien avoir un bon jeu et une coupe (on ne regarde pas le chien),
- garder contre le chien : avoir un excellent jeu et une coupe (le chien est donné aux adversaires),
- Grand Chelem avoir un jeu exceptionnel qui permet de faire tous les plis
Chaque joueur qui n'a pas passé peut monter l'enchère
Si, par exemple, le joueur 1 prend, le joueur 2 peut garder
Le joueur qui a fait la plus forte enchère et qui est donc le preneur·
- dispose du chien (qu'en cas de prise ou de garde), c'est-à-dire qu'il pourra écarter de son jeu 3 ou 6 cartes pour les remplacer par celles du chien
Attention, il est interdit de mettre dès rois ou des atouts dans le chien,
- s'engage à réaliser son contrat, c'est-à-dire à faire un certain nombre de points en fin de partie Le nombre de points à obtenir dépend de la quantité de bouts dont dispose le joueur qui a pris
. 3 bouts 36 points,
2 bouts 41 points,
1 bout 51 points,
sans bout 56 points

Trucs et astuces

L'observation du jeu
Comptez les atouts pour savoir combien il en reste en jeu
Observez les coupes de vos adversaires afin de les faire couper et donc d'épuiser leur stock d'atouts Pour les y pousser, utilisez les longues (série imposante de cartes d'une même couleur) que vous avez dans votre jeu

Un jeu d'équipe
N'oubliez pas qu'en défense vous jouez en équipe De même, en attaque, si vous jouez à cinq
Si vous n'aimez pas le suspense, jouez la couleur du roi appelé Ainsi, tous les joueurs connaîtront leurs alliés et pourront poser têtes et atouts avec moins de crainte
Vous possédez le "21" d'atout mais pas le petit et vous connaissez votre partenaire Sauvez son petit (s'il est dans son jeu) et donc gardez un bout dans votre camp Pour cela, jouez votre "21" afin que votre partenaire défausse son petit.

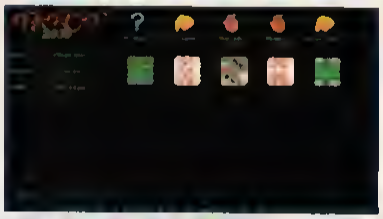
La coupe
Vous prenez et vous avez beaucoup d'atouts Pensez à faire une coupe, grâce au chien Mettez, par exemple, dans celui-ci toutes les cartes de carreau afin que cette couleur n'apparaisse plus dans votre jeu Vous couperez alors à carreau, ce qui vous facilitera la récolte à carreau des têtes des adversaires et donc, vous permet de marquer un maximum de points
Faire une coupe vous permet aussi à protéger votre petit En effet, il est rare qu'une couleur soit coupée dès le premier tour

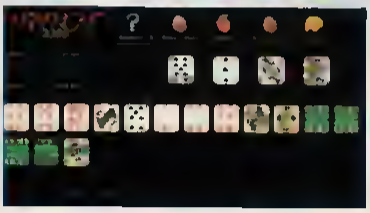
La chasse au petit. Pour prendre le petit à l'un de vos adversaires, jouez un atout dès que vous avez la main et gardez vos plus forts atouts pour la fin.

La chasse au petit
Vous avez pris, vous avez beaucoup d'atouts forts mais pas le petit Alors, chassez le petit La méthode jouez un atout dès que vous avez la main et n'oubliez de les compter Commencez par les plus faibles pour garder les plus forts qui seront maîtres vers la fin Si tout se passe bien, vous jouerez un atout sur lequel aucun des autres joueurs ne pourra monter mais l'un d'entre eux sera obligé de poser son dernier atout le petit Votre chasse sera alors réussie

Le petit au bout
Si vous jouez, au dernier tour, le petit, vous avez le droit à un bonus Si vous avez beaucoup d'atouts en soutien, de bons partenaires et un solide moral, alors n'hésitez pas à essayer de glaner ces quelques points supplémentaires

Marion Bertram


Vanille vient d'amener le petit au bout. Pour marquer un bonus, elle n'a pas besoin de faire le pli.


La coupe. Ici, le joueur 1 a fait une coupe à pique, c'est-à-dire qu'il a mis les piques de son jeu initial dans son chien. Il a aussi une "singlette" à trèfle, un seul trèfle dans son jeu.

OilCap

Devenez expert dans la construction de pipeline

Bienvenue dans Oil Cap, ce jeu consiste à créer un pipeline dans lequel s'écoule du pétrole. Vous jouerez en temps limité, ce qui mettra à l'épreuve vos réflexes et votre habilité.

CONFIGURATION ACCEPTEE
Processeur
80286/80386/80486
Système d'exploitation DOS 3.3 et versions suivantes
Disque dur obligatoire
Souris oui
Joystick non
Carte couleur EGA, VGA 16 couleurs
Carte sonore haut parleur

Installation

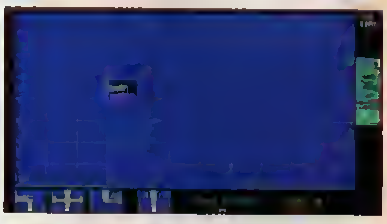
Insérez la disquette contenant les jeux PC Novice dans le lecteur de votre ordinateur
Si vous utilisez la commande DIR A., vous verrez apparaître le programme exécutable OILCAP EXE Ce programme contient l'ensemble des fichiers compactés de votre jeu
Pour l'installer, il suffit, sous DOS, à l'apparition de C.\> de taper la ligne suivante
A OILCAP C puis valider avec [Entrée]
Le répertoire contenant les fichiers du jeu se créera alors automatiquement sur le disque dur C

Démarrage

Sous DOS, ouvrez le répertoire OILCAP en tapant.
CD OILCAP puis valider avec [Entrée]
Tapez OILCAP puis valider pour lancer le jeu
La présentation du jeu apparaît

Votre objectif: construire un long pipeline dans lequel coulera du pétrole à flots.

Comment jouer



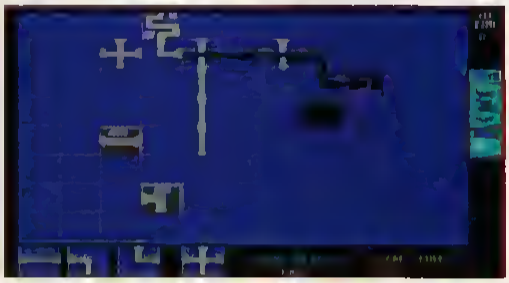
L'écran de jeu.
1° - START: c'est à partir de cette case que vous allez bâtir votre pipeline.
2° - Oil Timer: Temps dont vous disposez pour poser des tuyaux avant que le pétrole jaillisse.
3° - KEYS:
- pour activer ou désactiver le son,
- pour jeter un coup d'oeil sur les meilleurs résultats,
- pour quitter le jeu durant une partie.
4° - CROSSES: indique le nombre de croisements réalisés avec succès.
5 - SCORE: votre total de points.
6 - LEVEL: le niveau que vous avez atteint.
7° - SCORE TO REACH: le nombre de points que vous devez obtenir pour passer au niveau supérieur.
8° - Ce bout de canalisation est celui que vous allez placer sur la grille.
9° - Ces trois tuyaux sont ceux que vous poserez ensuite.

Le tableau du jeu est une grille qui comprend, horizontalement onze cases et verticalement huit.
Douze niveaux différents vous sont proposés. Au début de chaque niveau , il y a une case de départ indiquée par "Start. C'est le point de départ de la construction du pipeline. C'est aussi l'endroit d'où le pétrole va commencer à couler dès que la pendule sera à 00 00 (zéro minute, zéro secondes).
En bas de l'écran vous voyez quatre morceaux de tuyauterie. Le curseur de votre souris sera sur le quatrième en partant de la gauche. C'est celui-ci que vous placerez en premier. Pour cela, sélectionnez cette canalisation en appuyant sur le bouton gauche de votre souris. Le tuyau disparaît et le curseur de la souris s'affiche sur le tableau de jeu. Rappelez-vous de la forme de la canalisation car sinon, vous aurez quelques difficultés à bien la positionner sur la grille.
Trouvez la case du tableau où vous souhaitez placer ce bout de pipeline, placez le curseur de la souris sur celle-ci et cliquez. Le tuyau viendra se poser sur cette case.
Une fois, cette première canalisation en place, vous répéterez le processus jusqu'à ce que le pétrole commence à jaillir et à couler dans le pipeline. Ensuite, vous continuerez à poser des tuyaux bien que le pétrole coule. Ne laissez pas le pétrole sortir du pipeline, sinon la partie sera finie et les points totalisés.

Comment placer les tuyaux
Vous ne pouvez pas placer des canalisations sur n'importe quelle case.
Une fois que le pétrole est passé par un tuyau, il ne sera plus possible de le remplacer par un autre.
Vous êtes alors seulement autorisé à placer un tuyau au bout d'une des canalisations existantes.
Attention, remplacer un tuyau vide par un autre, prend du temps, 4 ou 5 secondes durant lequel il vous est impossible de placer toute autre canalisation.
Par conséquent, réfléchissez et positionnez prudemment vos tuyaux. Imaginez un tracé idéal pour votre pipeline. Cela vous est possible puisque vous voyez les prochains tuyaux à positionner.

Les canalisations spéciales
Il existe plusieurs canalisations spéciales dont l'utilisation augmente votre score.
Des tuyaux bonus apparaissent de temps en temps sur la grille de jeu.
Sur chacun d'entre eux est écrit un nombre de points: 100 / 200 / 500 / 1.000 points.
Si vous faites passer le pétrole par une de ces canalisations, le nombre indiqué sur celle-ci s'ajoutera à votre score à la fin du niveau.
Vous trouverez aussi les tuyaux spéciaux "50 points", que vous placerez vous-même sur la grille. Ces tuyaux sont très tordus si bien que le pétrole met plus de temps à les traverser.
Cela vous donne un gain de temps, car pendant que le pétrole s'écoule dans les méandres de celui-ci, vous poserez tranquillement d'autres canalisations.

Vous voyez ici trois croisements. Il y a croisement quand le pétrole fait le tour d'un carré dont une branche permet une prolongation du pipeline.



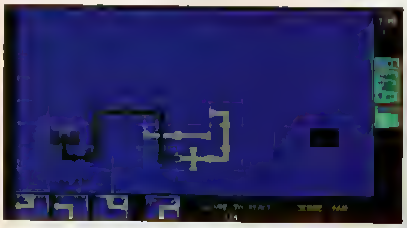
Détourer les cases spéciales et placer les comme décoration à côté du paragraphe "tuyaux spéciaux".
3 cases à détourer:
- ***tuyau 200 points***
- ***tuyau 100 points***
- ***tuyau 50 points***

Les croisements
Certains morceaux de tuyauterie forment un croisillon qui permet au pétrole de s'écouler par l'une ou l'autre de ses branches. Si le pétrole traverse, sans encombre, cette canalisation en forme de croix, vous gagnerez 100 points supplémentaires.

Jeux

Si vous arrivez à réaliser grâce au croisillon un carré dont l'une des branches se prolonge, vous aurez aussi des points de bonus. Sur le côté droit de l'écran, la boîte "crosses" indique le nombre de fois où le pétrole est passé dans un des carrés ouverts que vous avez réalisés durant la partie.

Les cases "flottantes"



La case "flottante" est la case noire. Attention, il est impossible de poser toute canalisation sur cette case.

A certains niveaux, vous noterez la présence d'une case noire dite "flottante" car elle change de place chaque fois que vous sélectionnez un tuyau à placer.
Cette case apparaîtra peut-être à la place où vous vouliez placer votre morceau de pipeline.
Mais voilà le problème, cette case noire ne peut être recouverte par un tuyau.
Attendez jusqu'à ce que la prochaine sélection la fasse bouger.

Les plates-formes de forage pétrolier

A certains niveaux du jeu, il y aura une plate-forme de forage sur la grille. Votre but sera de faire couler le pétrole jusqu'à celle-ci. Alors, la partie sera finie et vous gagnerez 400 points supplémentaires.

La pendule et la vitesse d'écoulement du pétrole

Sur le côté droit de l'écran se trouve une pendule. Pour les premiers niveaux, vous bénéficiez de 40 secondes pour placer des canalisations avant que le pétrole ne commence à couler. Pour les niveaux supérieurs, il ne vous sera accordé que 35 secondes, puis 30, 25, etc. La vitesse d'écoulement du pétrole s'accroît à partir du niveau 7.

Les niveaux bonus

Tous les 10 000 points, vous jouerez un niveau spécial dit "bonus". Tous les points acquis durant ce niveau seront ajoutés à votre score total. De plus, les tuyaux non utilisés ne seront pas déduits. Soyez heureux, car ce niveau est pour vous une vraie source de points obtenus facilement.

La fin d'un niveau

Un niveau finit dès que le pétrole ne peut plus continuer à couler. Les points seront alors totalisés. Pour chaque canalisation non utilisée, il sera déduit 60 points de votre score. Pour continuer jusqu'au prochain niveau, vous devez totaliser une certain nombre de points calculés comme suit :
(votre score) + 200 + (niveau x 10)

Vous construirez ce type de pipeline. Mais évitez de placer les tuyaux n'importe où. Une canalisation inusité, c'est 60 points de moins!

Les conditions pour passer à un niveau supérieur

Attention, pour passer au niveau 2, il faut que vous ayez obtenu 210 points au niveau 1. Le score dont vous avez besoin pour accéder au niveau suivant est indiqué au bas de l'écran, à côté de votre score et du numéro du niveau.

La fin d'une partie

La partie se termine quand vous n'avez pas obtenu le nombre de points nécessaires pour passer au niveau supérieur ou si vous n'êtes pas arrivé à atteindre la plate-forme de forage et ceci, quel que soit votre score. Rappelez-vous de cela! Si vous voyez une plate-forme sur la grille, vous êtes très près de la fin du jeu. Résistez encore un peu!

Marion Bertram

Le marquage des points

Tuyau "50 points"	50 points
Tuyau "100" points"	100 points
Tuyau "200" points"	200 points
Tuyau "500" points"	500 points
Tuyau "1 000" points"	1 000 points
4 croix de pétrole	1 000 points
8 croix de pétrole	3 000 points
12 croix de pétrole	5 000 points
16 croix de pétrole	10 000 points
Plate-forme de pétrole	400 points
Tuyau inutilisé	moins 60 points
Plate-forme inutilisée	fin du jeu

Une invitation peu commune
Personnalisez votre PC

Vous aimeriez rendre moins austère votre écran. L'utilisation des codes de commandes ANSI le permet. Nous vous dévoilons comment personnaliser l'invite ou indicatif, en anglais le "prompt", de votre ordinateur.

Installation

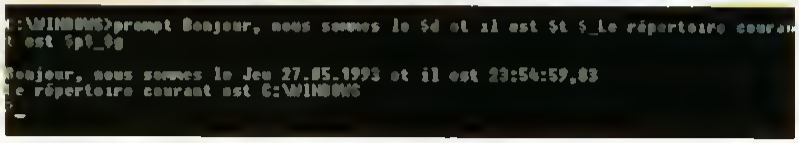
Les codes de commandes ANSI, sont obtenus grâce à l'utilitaire **ANSI.SYS** capable de contrôler l'apparence de l'écran. Pour utiliser ses codes de commandes, vous devez au préalable charger le gestionnaire **ANSI.SYS** (ou un équivalent fourni avec vos drivers (ou pilotes) d'écran). Pour l'installer, il est nécessaire de modifier le **CONFIG.SYS** de votre machine en lui ajoutant la ligne suivante
DEVICE=C:\DOS\ANSI.SYS
Cette opération s'effectue au moyen d'un éditeur de texte comme **EDIT.COM** fourni à partir du DOS 5.0 ou d'un traitement de texte.

Le message d'invite

Lorsque vous allumez votre ordinateur, après que tous vos programmes se soient chargés en mémoire, vous devez voir apparaître un message ressemblant à ceci
C:\>
En regardant de plus près votre fichier AUTOEXEC.BAT (il suffit de taper par exemple TYPE AUTOEXEC.BAT ou d'utiliser un éditeur de texte, vous devriez y trouver la ligne suivante
prompt pg
C'est cette instruction **"prompt"** qui permet d'afficher le message d'invite. Cependant, il peut être utile ou amusant de modifier celui-ci.
La syntaxe exacte est définie comme suit
prompt [message]
où [message] correspond aux options disponibles pour cette instruction.
Chacune des options sera reconnue comme telle et non pas confondue avec des messages, si elle est précédée par le signe **$ (dollar).**

LES OPTIONS

$$; $ (signe dollar)
$_; Entrée, saut à la ligne
$b; Barre verticale '|'
$d; Date du jour
$e; ESC
$g; > (signe plus grand que)
$h; Recul d'une position
$l; < (signe plus petit que)
$n; Disque actif
$p; Unité et répertoire en cours
$q; = (signe égal)
$s; Espace
$t; Heure courante
$v; Version du MS-DOS



En créant votre commande prompt, vous ne raterez plus vos rendez-vous.

Trucs & Astuces

```
C:\WINDOWS>prompt $e[33;40m$p$g

C:\WINDOWS>
```

Avec la commande prompt $e[, vous pouvez changer les couleurs de votre ecran.

Ainsi, au lieu du traditionnel C:>, on peut avoir le message suivant qui donne la date, l'heure et le répertoire courant en tapant la commande suivante
C:\>prompt Bonjour, nous sommes le **$d** et il est **$t** **$_**Le repertoire courant est **$p $_ $g**
ce qui donne :
Bonjour, nous sommes le Lun 24 05 1993 et il est 15 14 03,50
Le répertoire courant est **C:\WINDOWS**
>

Pour bien voir les possibilités du PROMPT, essayez la commande precedente en faisant varier les messages et les codes
Si vous utilisez la commande prompt sans option, prompt reinitialise l'invite avec les options par défaut, c'est-à-dire la lettre de l'unite en cours suivie du signe superieur (généralement **C>**)

Les codes ESC

L'option **$e** correspond à la frappe sur la touche **[ESC]**
En utilisant cette séquence, vous pouvez gerer complètement l'ecran et le clavier grâce à l'envoi de diverses sequences d'echappement comprehensible et interpretable par l'ordinateur (n'oubliez pas de charger le gestionnaire correspondant, c'est-à-dire en general **ANSI.SYS**). Nous allons aborder plus en detail la gestion de l'écran et les caracteristiques de l'affichage (couleur, position curseur, mode d'affichage -clignotement, vidéo inverse, etc.) Pour utiliser ces codes la syntaxe est
prompt **$e[**
(attention a ne pas laisser de blanc entre les caracteres **$e[**)
Il est tout à fait possible de melanger les options "normales" et les options **ESC** ce qui permet d'obtenir de très beaux resultats
Le tableau ci-dessous reprend les codes déjà énoncés dans le numero 2 de PC Novice et en ajoute quelques uns
Attention : les majuscules et minuscules sont importantes, respectez-les
Le 'm' apparaissant après les codes est obligatoire après chaque sequence d'echappement, mais uniquement graphique (c'est-à-dire manipulation des caracteres). Lorsque vous utiliserez des séquences d'échappement pour modifier des paramètres autres que pour les caractères (attributs, couleurs) vous ne mettrez pas de 'm' après la sequence (comme pour la position du curseur). De plus,

Commande	CODE	Commande	CODE
Retour au mode de départ	0m	Couleur de Fond Noir	40m
Effacement de l'ecran	2J	Couleur de Fond Rouge	41m
Caractères Gras	1m	Couleur de Fond Vert	42m
Caractères Soulignés	4m	Couleur de Fond Jaune	43m
Clignotement	5m	Couleur de Fond Bleu	44m
Vidéo Inverse	7m	Couleur de Fond Magenta	45m
Caractères Invisibles	8m	Couleur de Fond Cyan	46m
Caractères Noir	30m	Couleur de Fond Blanc	47m
Caractères Rouge	31m	Déplace le Curseur vers le Haut	A
Caractères Vert	32m	Déplace le Curseur vers le Bas	B
Caractères Jaune	33m	Déplace le Curseur vers la Droite	C
Caractères Bleu	34m	Déplace le Curseur vers la Gauche	D
Caractères Magenta	35m		
Caractères Cyan	36m		
Caractères Blanc	37m		

Trucs & Astuces

```
C:\WINDOWS>prompt $e[32;1;40m$p$e[5;31m$g$e[0;1;36m

C:\WINDOWS exemple de texte_
```

Avec les commandes d'Echappement vous en verrez de toutes les couleurs.

vous pouvez ne mettre qu'un seul '**m**' pour toute une séquence d'echappement **$e[**.
Mais vous comprendrez mieux toutes ces notions un peu abscures d'après quelques exemples
- si vous desirez obtenir un affichage jaune sur fond noir
prompt $e[33m;40m
qui est équivalent à
prompt $e[33;40m
Cependant, si vous tapez ces lignes telles qu'elles, vous vous opercevrez que vous n'avez plus d'invite!! Cela provient du fait que lorsque vous entrez une instruction prompt, les précédentes spécifications au niveau des options "normales" sont "oubliées" Il vous faut donc les ressaisir Entre autres vous pouvez taper pour obtenir votre invite initiale
prompt pg
et tout rentre dans l'ordre
Pour tout avoir en même temps, cela donne
prompt **$e[33;40m$p$g**
ce qui affiche bien l'invite ainsi que le texte tape en jaune sur fond noir

Faites attention lorsque vous déclarez vos couleurs de ne pas mettre la même couleur pour les caractères et la couleur de fond

Vous pouvez entrer les codes dans n'importe quel ordre
Ainsi, pour obtenir l'unité et le chemin en vert gras, le **>** en rouge clignotant et votre texte en cyan, entrez
prompt $e[32;1;40m$p$e[5;31m$g$e[0;1;36m
ce qui est assez spectaculaire

Si vous analysez cette dernière sequence, vous trouvez tout ce qui est dit plus haut :

- les codes peuvent être entrés dans n'importe quel ordre (**ex: 32;1;40**),
- on peut ne mettre un "m" qu'après avoir saisi tous les codes graphiques,
- le "m" ne se met qu'après des codes graphiques (ex pas derrière **$p**)

Pour utiliser les codes relatifs aux déplacements du curseur, vous utiliserez la même syntaxe pour déplacer l'invite de 2 lignes vers le haut, entrez
prompt $e[2A$p$g
ou 2 colonnes vers la droite en vert sur fond noir
prompt
$e[2C$e[32;40mpg

ANSI END

Le principal est que vous vous entraînez à manipuler ces codes qui, s'ils semblent rebarbatifs et compliqués à première vue, sont après quelques commandes saisies assez faciles à utiliser
Une fois que vous aurez trouvé un invite vous convenant, vous pourrez modifier le fichier **AUTOEXEC.BAT** et changer l'actuelle instruction prompt par celle que vous aurez déterminée et qui fera des envieux auprès de vos amis

Laurent Barrat

```
C:\WINDOWS>prompt $e[2C$e[32;40m$p$g

  C:\WINDOWS>
```

Vous pouvez positionner le curseur là ou bon vous semble.

Lecture

Comprendre le Traitement de texte
8 livres pour démarrer

Les manuels des logiciels de traitements de texte ne traitent pas toujours de façon simple les problèmes. Voici une sélection de quelques livres qui répondent aux questions que vous pourriez avoir.

Généralités

LE TRAITEMENT DE TEXTE, MAIS C'EST TRES SIMPLE

Cet ouvrage s'adresse à tous les possesseurs de traitements de texte qui désirent se familiariser avec les termes les plus courants. Parsemé d'exemples, ce livre est très simple à lire et à comprendre. Il explique comment vous valoriser à travers les textes que vous écrivez. Pour illustrer ses commentaires, l'auteur s'appuie sur les traitements de texte les plus utilisés qu'ils soient sur PC ou sur une autre machine. Le cas échéant, cela vous permettra de vous adapter à n'importe quelle machine. A lire et à relire pour les débutants désireux de se perfectionner dans l'art du traitement de texte.

Auteur : Anns Soyer
Editeur : Dunod Tech

LE PC EST PLUS QU'UNE SIMPLE MACHINE A ECRIRE

Gigantesque glossaire du traitement de texte, ce livre est l'équivalent d'un guide professionnel de création et de composition sur ordinateur personnel. A chaque définition de mot utile au traitement de texte, il présente les problèmes qui pourraient arriver et les résoud par un exemple clair. Chaque en-tête de page est écrite en langage simple permettant de cerner tout de suite le style du chapitre. En fin de

Lecture

livre sont rassemblées des informations spécifiques au traitement de texte sous PC et un exemple ludique, d'un texte bourré de fautes à ne pas faire. Ce livre, très intéressant, ne s'adresse pas seulement aux débutants mais aussi aux utilisateurs avertis.
Auteurs : Robin Williams - Bernard Millot
Editeur : Eyrolles

WORDPERFECT

FORMATION RAPIDE WORDPERFECT: INITIATION

Bien que le texte ne soit pas dense et que les exemples ne soient pas nombreux, ce livre sait s'imposer par sa clarté à expliquer les différents points de WordPerfect.
Le débutant n'est pas submergé par des informations inutiles et cela lui permettra de progresser dans les méandres de ce traitement de texte. Le point le plus positif du livre est la facilité avec laquelle on peut rechercher une information et la comprendre.
Pour mieux appréhender les exemples cités et avoir les réponses aux problèmes posés, il faut acheter une disquette qui aurait pu être fournie avec le livre. L'ouvrage s'adresse plutôt aux débutants cherchant à faire leur premiers pas avec WordPerfect.
Auteur : Maria Césari
Editeur : Dunod

INITIATION ACTIVE: WORDPERFECT Version 5.1

Ce livre est divisé en quatre parties : apprendre le logiciel d'une façon rapide par ses fonctions principales, créer des documents élaborés grâce aux fonctions élaborées, apprentissage d'outils permettant de personnaliser WordPerfect et la dernière partie qui passe en revue toutes les références du traitement de texte.
Fournie avec le livre, une disquette contient quelques exemples commentés tout au long des leçons.
Un programme de gestion des graphiques sous WordPerfect en fait également partie.
Cependant, il faut savoir parler anglais pour lire sa documentation!
Grâce aux exemples et aux exercices le livre permet, moyennant travail personnel, de se former à WordPerfect.
Pour totalement l'apprécier, il est préferable d'avoir quelques notions du traitement de texte en général.

Auteur : Gaspard de Jong
Editeur : PSI

Lecture

WORDPERFECT 5.1: AIDE MEMOIRE

L'ouvrage récapitule les principales fonctions ainsi que les séquences de touches de WordPerfect 5 1

Ce traitement de texte, dont les caractéristiques seront développées dans un prochain numéro, nécessitait un recueil pour s'y retrouver

En effet, la puissance du traitement de texte existe bel et bien mais son ergonomie laisse à désirer

Pour l'utilisateur non averti, les séquences de touches sont fastidieuses, voire déroutantes

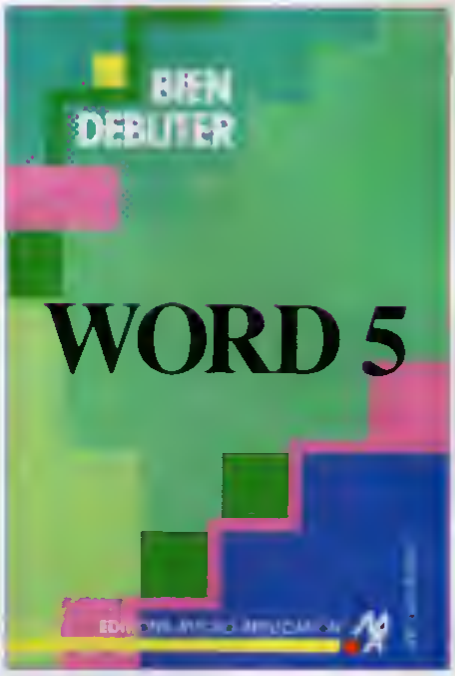
Tout est répertorié et facilement accessible grâce au sommaire

Les principales fonctions sont détaillées en dernières pages, ce qui permet à l'utilisateur de ne pas oublier que l'aide de WordPerfect est accessible par F3 et non F1!

Cet aide mémoire s'adresse donc à tous les utilisateurs de WordPerfect pour mieux s'y retrouver

Auteur Patrick Morié

Editeur Dunod Tech



WORD

BIEN DEBUTER: WORD 5

Ce livre porte bien son nom puisqu'il presente aux debutants les principales fonctions utiles de Word 5

Le texte, bien que compact, est intéressant et facile à lire

L'index est superficiel mais le sommaire permet de retrouver quand même l'information recherchée puisque les chapitres n'excèdent pas 20 pages et sont bien découpés

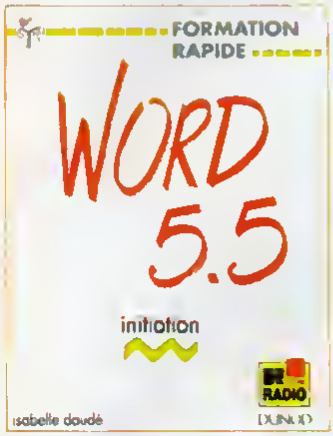
L'apprentissage de Word 5 s'arrêtera au publipostage et à l'insertion de graphiques

Grâce à plusieurs exemples simples, largement commentés et illustrés, vous découvrirez les commandes de base de Word 5

Cependant, ne vous attendez pas à un développement magistral du sujet puisque ce livre s'adresse essentiellement aux neophytes Auteurs H & M Tomsdorf

Editeur Micro Application

Lecture

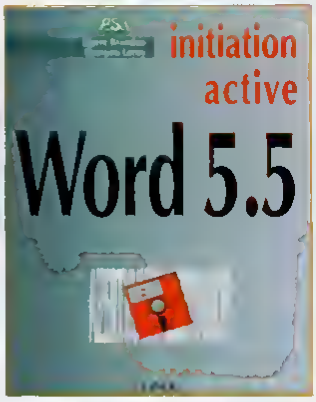


INITIATION ACTIVE: Word 5.5

Parmi ses 250 pages, ce livre, fidèle à la lignée des "initiation active", aborde la plupart des sujets vécus par un néophyte ou un utilisateur occasionnel.
Beaucoup d'exemples, traités sur la disquette, sont clairs et appropriés à la demande du lecteur.
Chose nouvelle et innovante, les problèmes sont soulevés sous forme de dialogue entre Juliette (l'élève) et Anatole (le professeur).
Grâce à ce subterfuge la lecture est d'autant plus aisée et ceux qui auront le plaisir de lire ces dialogues se sentiront tout de suite concernés puisque transportés au coeur du problème.
Auteurs: Pierre Brandeis et François Leroy
Editeur: Dunod

FORMATION RAPIDE Word 5.5· INITIATION

Les livres de la collection Formation Rapide se suivent et se ressemblent.
L'initiation à Word 5.5 n'échappe pas aux remarques faites précédemment pour le livre traitant de WordPerfect. Cependant il manque dans celui-ci quelques chapitres pour donner une ouverture aux fonctions avancées de Word 5.5 telle que l'insertion de graphisme.
Ce livre est entièrement destiné aux premiers pas des débutants souhaitant apprendre correctement un traitement de texte sans trop avoir à réfléchir et surtout à se poser de questions.
Auteur: Isabelle Daudé
Editeur: Dunod



Roch Lombardon

Pour continuer à progresser et à maîtriser votre PC...

ne manquez pas un seul numéro de PC Novice ... profitez de notre offre spéciale abonnement et économisez immédiatement 120 F.

Remplissez vite le bulletin au dos. Et renvoyez-le d'urgence : un privilège, cela n'attend pas.

ABONNEMENT A PC NOVICE

Bulletin d'abonnement

à remplir et à retourner
sous enveloppe affranchie à FC Press,
Service Abonnements,
57 rue Danton 92300 Levallois-Perret.

OUI, je m'abonne à PC Novice pour une durée d'un an à partir du prochain numéro à paraître.
12 numéros au prix exceptionnel de 468 F au lieu de 588 F (prix au numéro).

❑ Je joins un chèque de 468 F*.

❑ Je préfère régler mon abonnement ci-dessus en 3 fois, je joins donc 3 chèques de 156 F, datés de ce jour et signés. Que nous nous engageons à remettre en banque de la façon suivante :
- le premier immédiatement
- le deuxième, un mois après,
- le troisième, deux mois après le premier chèque

* Pour les DOM/TOM et l'Etranger nous consulter.

Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
.....
Code postal Ville .....

Date Signature .....

Vous pouvez recopier ce bon ou le photocopier.

AVEZ-VOUS LU LES PREMIERS NUMÉROS ?

N° 1 ÉPUISÉ

N° 2

N° 3

Pour recevoir un ou plusieurs numéros, adressez un chèque de 49 francs
+11 francs de frais de port par exemplaire à

FC PRESS, 57, rue Danton 92300 Levallois-Perret

(Indiquez au dos du chèque le numéro demandé)